RÉGIS BOYER

la saga de Sigurdr

ou la parole donnée

PATRIMOINES
Scandinavie

LES ÉDITIONS DU CERF
www.editionsducerf.fr
PARIS
2007

Imprimé en France

ISBN 978-2-204-03170-7
ISSN en cours

SIGURðR
OU LA PAROLE DONNÉE

INTRODUCTION

QU'EST-CE QU'UN HÉROS ?

De Sigurðr-Siegfried, nous avons tous quelque chose à dire : Wagner aidant — mais les troubles prestiges de sa géniale musique sont, ici, à peine nécessaires — le vainqueur du dragon gardien de l'or du Rhin, le fantastique cavalier bondissant par-dessus la muraille de flammes et surtout, le dénudeur de la valkyrie détentrice du savoir suprême ne cesse de hanter je ne sais quelle zone sacrée de notre conscient et, plus encore, de notre inconscient. En lui, nous allons le voir, se réactualisent et se magnifient tant de nos aspirations, déclarées aussi bien qu'inavouables, que notre songerie ne saurait se lasser de le recréer, toujours plus fascinant, à la mesure de nos manques, bien entendu, mais également, toujours plus insaisissable. Car c'est l'une des figures les plus convaincantes du Héros, de notre héros. Magnétique, phosphorescent et incompréhensible. Son histoire, telle que racontée dans la *Völsunga saga*, dont la traduction qui accompagne cet essai n'est que le prétexte de celui-ci, ne saurait manquer de décevoir. Eh quoi ! Si peu de faits d'armes ou de prouesses accordés à l'idée que nous tenons à nous faire, aujourd'hui, d'un superman, d'une « idole » pour fanatiques (je répugne à écrire « fans ») hurlants et convulsifs !

Oui, et la *Völsunga* se donne bien de la peine pour offrir un champion à la mesure de l'idéal qui, déjà au XIIIe siècle, était en train de s'imposer à l'Occident, mais qui, *sans aucun doute*, ne coïncide pas avec son véritable archétype. Sigurðr-meurtrier-du-dragon-Fáfnir n'est pas conforme à « notre »

Héros. Allons jusqu'à dire, et c'est un des points majeurs de cette étude, qu'il n'est pas tellement « héroïque », selon nos normes actuelles.

C'est qu'il n'est rien de plus ambigu, de plus ambivalent que la notion de héros.

Risquons une définition : un héros est un être exceptionnel qui constitue un modèle parce qu'il a su incarner dans sa vie, ses actes, nos rêves, c'est-à-dire la plus haute idée que nous nous faisons de nous-mêmes.

Cette rapide approche suffit à préciser qu'il n'existe guère de héros vraiment universels. Un héros donné vaut avant tout pour une culture donnée. Si l'on veut entendre correctement la signification de sa personne, il importe absolument, d'abord, de la situer : dans son contexte historique, d'aventure, mais surtout en fonction de la mentalité des hommes et des femmes parmi lesquels il a peut-être vécu, aux yeux desquels, en tout cas, il passa pour un parangon. Je ne dis pas que Héraklès ne puisse se voir conférer l'éminente dignité de héros universel, mais il faut alors que le sens de ses exploits et l'essence de sa personne aient été revisités et adaptés aux mentalités de ceux qui l'envisagent comme tel, selon les époques et les lieux. Icare, dans l'une de ses acceptions au moins (l'homme qui vole) ne peut guère être héroïque aux yeux de peuplades accoutumées à tenir pour normal le vol mystique du chaman et l'on voit mal ce que peuvent avoir d'exceptionnel ou d'enviable nos héroïnes modernes américano-sexuelles (Marilyn Monroe ou Brigitte Bardot) aux yeux des vénérateurs de la Vénus de Lespugue, image de la fertilité-fécondité !

Assurément, des invariants subsistent. Le héros relève au premier chef de notre besoin irrépressible d'adoration, c'est-à-dire de notre refus d'admettre que la réalité que nous vivons ne puisse être dépassée, transcendée en des êtres qui, à la fois, soient semblables à nous mais capables de gestes que, pour les avoir imaginés ou rêvés, nous nous sentons, nous nous savons incapables de faire. Selon un double mouvement simultané : ils exhaussent une réalité historique aux dimensions du surnaturel (l'Anglais Tim Severin réédite l'exploit plus ou moins légendaire de saint Brendan se rendant, dans son curragh, d'Irlande en Amérique, lui-même reprenant à son compte d'extraordinaires odyssées comme celle de Jason parti à la découverte de la Toison d'or), ou bien ils donnent

des contours « naturels » à une irréalité légendaire, en quoi ils incarnent les plus démesurés de nos rêves et prennent, *ipso facto*, des dimensions gigantesques (ainsi, pour demeurer dans le domaine celtique, de Cucuchlainn). Ils ont vécu, en quelque sorte, un au-delà de nos imaginations, ils ont accrédité, apprivoisé le légendaire...

En conséquence, ce ne sont plus des hommes, ce ne sont pas des dieux qui, par définition, évoluent normalement dans un univers anormal. Ils sont à mi-chemin. Ce double statut est évidemment préjudiciable à notre appréhension commune. Ils s'inscrivent dans une sorte de marge indéterminée où il nous est difficile de les situer : il faudra s'en souvenir lorsque nous nous intéresserons aux structures du mythe qu'immanquablement, nous avons forgé à partir d'eux et où nous serons contraints d'approfondir et de diversifier un peu l'approche qui est suggérée ici.

Voilà pourquoi, pour revenir à notre sujet précis, Sigurðr-Siegfried n'est pas un « héros » étonnant, au sens fort, classique, de l'épithète. En soi, nous allons le dire, ce qui justifie les utilisations que l'on a cru devoir en faire, Wagner notamment dont il est plus simple d'affirmer tout de go qu'il ne l'a pas « compris » qu'il ne pouvait le « comprendre ». Situons rapidement les perspectives exactes selon lesquelles, vraisemblablement, il convient de l'envisager et qui, en dernière analyse, justifient son rayonnement.

Un trait frappe à la lecture des textes norois qui nous parlent de lui : Sigurðr nous est donné pour expression du héros une bonne fois pour toutes et, pour ainsi dire, sans démonstration. Découvrez-vous, le voici qui passe. Jamais, nulle part, son éminente qualité n'est mise en question. Les gestes que l'on nous donne pour vraiment héroïques et dont on le crédite sont assez peu conformes à nos idées courantes en la matière. Certes, il occit le dragon Fáfnir, mais de quelle façon ! Non en l'affrontant de face mais en se terrant dans une fosse sur le passage du monstre et en lui assenant au cœur, de bas en haut, au moment propice et je serais tenté de dire : traîtreusement, un coup de l'épée, d'ailleurs plus ou moins magique, qu'on lui a donnée ; assurément, il a le courage de franchir le mur de flammes qui cerne la valkyrie endormie, mais cette prouesse nonpareille n'est pas son fait, il la doit au cheval merveilleux, Grani, qui est, du reste, un don des dieux, Óðinn, en l'occurrence, Grani des-

cendant de la fameuse monture de l'Ase suprême ; et je ne m'attarderai pas sur sa mort qui est rien moins qu'héroïque, puisque, selon les versions de la légende, on le fait périr assez peu glorieusement assassiné, soit dans une forêt, soit même, comble d'ignominie dans cette civilisation, dans son lit ! Et pour le reste, le détail complaisant de ses amours (Brynhildr, Guðrún) pousserait notre admiration à se porter plus vers elles que sur lui.

Tel est, ramené à ses figurations noroises les plus anciennes, le Héros qui donnera son nom à « la ligne Siegfried » après avoir fourni à la Tétralogie wagnérienne son véritable centre nerveux.

Il pose donc des problèmes en tous genres, que je me propose d'aborder ici, en partant d'un point de vue résolument scandinave ancien, même s'il semble bien que le thème ait pu naître quelque part en Europe centrale, aux VIe ou VIIe siècles. Autre, certainement, serait ma réaction si je m'intéressais à certaines figures (Helgi, Völundr, voire Gunnarr ou Högni) qui, d'ailleurs, ont été plus ou moins adroitement raccordées à son histoire par des biais généalogiques souvent assez confus, ou encore, à certains personnages de sagas (notamment « légendaires »). Il est éclairant, du reste, que la tradition, passé une certaine époque, ait cru devoir justifier son prestige, en quelque sorte, en lui adjoignant, comme en surimpression, celui de surhommes plus conformes à l'idéal qui prévalut à partir du XIIIe siècle dans le Nord. Voyons-y la preuve, et d'une volonté de fusion de plusieurs traditions nées, sans doute, de cultures différentes, et aussi de la persistance d'une irréductible idée-force, à laquelle nous ne cesserons de réfléchir ici, qui maintint en Sigurðr lui-même le caractère de type, archétype *, prototype.

Que l'on me permette une brève digression : les remarques « étonnées » que je viens de faire à son propos s'appliquent admirablement aussi à ceux qui le célébrèrent et le tinrent incontestablement pour leur modèle, ces navigateurs exemplaires auxquels la postérité a donné le nom de vikings. Contrairement à l'une des idées les plus banales et les plus fausses qui courent, en Occident, depuis huit siècles, sur

* Sur « archétype », voyez l'article ainsi intitulé dans *Dictionnaire des mythes littéraires* sous la direction de P. BRUNEL, Éd. du Rocher, 1988, p. 152-160.

leur compte, ce n'étaient pas davantage des « héros ». Je viens de dire que c'étaient des navigateurs hors pair, grâce à la merveille technique lentement mise au point qu'était leur bateau ; ajoutons que ce furent des commerçants de premier ordre, tant à l'ouest qu'à l'est, et des organisateurs, des administrateurs, des colonisateurs d'une rare efficacité. Mais vaillants guerriers, militaires invincibles, héros fabuleux, bras de Dieu chargé de châtier l'Occident chrétien avachi de ses péchés, jamais, car c'est exactement l'inverse : ils valent par leur ruse, leur sens de la psychologie de l'adversaire, leurs qualités de composition sinon de compromis. Il faudra attendre le XIIIe et surtout le XIVe siècle pour que, sous des influences visiblement étrangères, les textes qui nous parlent d'eux — les sagas, donc — en fassent des preux analogues aux héros de nos chansons de geste ou de nos romans courtois. Mais le vrai viking n'a rien à voir avec « notre » viking, au demeurant complaisamment doré et redoré, à partir de l'époque romantique surtout, par les Scandinaves eux-mêmes en mal de héros. Le viking appelle, en somme, les mêmes réserves exactement que Sigurðr. Ou exige le même type d'approche. Autrement dit, pour revenir à une idée déjà notée, ils relèvent bien, lui et eux, de la même culture.

Nous viendrons à une approche plus attentive de celle-ci. Pour l'instant, nous n'en sommes qu'à essayer de préciser la figure de cet étrange héros — dont il n'est pas sûr, au demeurant, qu'il soit réellement un personnage historique plutôt qu'une figure légendaire. Qu'il nous suffise de noter : qu'il est pangermanique, même si je me propose, ici, de présenter ses aspects plus nettement scandinaves ; et qu'il est bien « le » héros.

Car on l'a chanté, lui ou ses modèles, dans toute la Germanie. En témoigne d'abord son nom. Qui fut certainement à l'origine Sigfrid. Le vieux norois Sigurðr n'est que l'aboutissement, philologiquement correct, d'un Sigfrøðr (probablement : fécond, ou habile en victoire) devenu Sigrøðr (lois des trois consonnes) puis, par métathèse, Sigurðr. On voit donc que le germanique continental a su conserver la forme la plus archaïque de son nom.

En second lieu, il est certain que les Germains connaissaient, depuis que l'on nous parle d'eux, des chants héroïques. Tacite (*Germania* III, 1), évoque un « Hercule » qui ne peut guère s'appliquer qu'à lui : « On raconte qu'Hercule a été chez

eux/les Germains/, et, avant d'aller au combat, ils le célèbrent comme le premier des héros. » Évidemment, l'auteur latin a pu confondre héros et dieux (comme Þórr ou Týr). Le chapitre IX, 1 du même ouvrage, où il est question de Mars et d'Hercule à qui les Germains font des sacrifices humains est assez clair en ce sens, et nous y reviendrons. Mais, dieux ou héros, ils faisaient l'objet de chants comme l'atteste le même chapitre III, 1 : « Ils ont aussi des chants qu'ils entonnent — c'est ce qu'ils appellent le *bardit (barditus)* — pour enflammer leur courage, et dont les accents mêmes leur font augurer l'issue du combat qu'ils engagent /.../. On recherche surtout la rudesse du son et des éclats rauques, le bouclier placé devant la bouche afin que la voix, plus pleine et plus grave, s'enfle en y résonnant. » Dans ses *Annales* (II, 88), à propos d'Arminius (mort vers 20), Tacite note que, chez les Germains, on compose encore sur son compte. Il n'y aurait, par conséquent, rien d'étonnant à ce que les chants héroïques consacrés à Helgi-Sigurðr, tels que l'*Edda* nous les livre, s'inscrivent dans une longue lignée. Priskos (Vᵉ siècle) rapporte qu'ayant assisté à un banquet chez Attila, il y entendit deux poètes célébrer ses hauts faits, et qu'aux funérailles du roi, on chanta en son honneur un poème qui évoque très fort, pour nous, l'*erfikvaeði* des textes scandinaves. Procope (VIᵉ siècle) relate comment Gelimar, roi des Vandales, obligé de se rendre devant une armée romaine en Numidie, demande sa cithare *(kithara)* et entonne un chant de lamentations sur son destin. Jordanes (VIᵉ siècle également, dans sa *Getica*) établit qu'il a existé des poèmes sur la migration des Gots vers la mer Noire : ils célébraient, entre autres, les exploits d'un certain Vidigoia qui pourrait fort bien être le Viðga de la *þiðriks saga*.

Il n'y a pas à exclure non plus, tant s'en faut, derrière le Sigurðr de l'époque historique et littéraire, de très anciennes pratiques religieuses. Ainsi, le culte des ancêtres est un des éléments fondamentaux de la mythologie germanique, au point, peut-être, d'en représenter le stade initial. Le « père fondateur » (suédois *stamfader*) que se plaisent à retrouver (notamment en Óðinn dont on dira à quel point Sigurðr n'est peut-être qu'une hypostase partielle) les historiographes et mythographes scandinaves des XIIᵉ et XIIIᵉ siècles pourrait aisément avoir marqué de sa lointaine empreinte le Sigurðr de nos textes. On songe également, à cet égard, aux blótsögn

(récits sacrificiels) qu'évoquent certaines de nos sources et qui célébraient la vie et la mort d'on ne sait quelle divinité de la fertilité-fécondité. Le temps fort en était l'exaltation de ses noces sacrées (*hieros gamos*, si bien attesté par les pétroglyphes de l'âge du bronze, donc entre 1500 et 400 avant Jésus-Christ) puis de sa mort et de sa résurrection : ce point est confirmé par Saxo Grammaticus, au Livre III de ses *Gesta Danorum*, à propos du roi Fróði (Frotho pour Saxo), ou par la *Skjöldunga saga*. Voilà qui justifierait la présence déterminante, en soi surprenante, et le rôle majeur que jouent les valkyries — dont il est permis de penser que l'aspect martial n'est que le dernier de leurs avatars — tant dans les poèmes du cycle de Helgi que dans la geste de Sigurðr.

Il va sans dire qu'il nous faudra revenir sur bon nombre des idées qui viennent d'être avancées. Contentons-nous, pour le moment, de constater : que les textes ou chants héroïques (sans préjuger du sens précis à donner à cette épithète, mais en insistant seulement sur le fait qu'elle ne s'applique pas seulement, ni nécessairement, à des réalités guerrières) sont extrêmement anciens dans le Nord et dans toute la Germania ; que le ou les héros ainsi envisagés sont archaïques et ont, en conséquence, connu une longue histoire riche en métamorphoses ; que, donc, Sigurðr ne peut être qu'un personnage fort « impur » mais certainement très profond : il se situe assurément au cœur d'une vision que nous connaissons mal quand nous ne la défigurons pas ; et qu'en définitive, creuser cette question nous mènera au cœur du thème de la présente étude.

Je me propose, dans les pages qui suivent, de procéder en trois temps :

a) J'étudierai d'abord la tradition textuelle qui mène à la *Völsunga saga*, en l'illustrant d'extraits significatifs [1]. Ce travail préliminaire me paraît indispensable, d'abord pour situer le texte même qui sert de prétexte à cette analyse et dont je

1. Je reprends donc, mais en la modifiant considérablement, la présentation que j'avais faite, il y a quinze ans, dans *Les Religions de l'Europe du Nord*, Paris, Fayard-Denoël, 1974, où je m'inspirais d'une idée que j'avais trouvée chez mon maître islandais, le regretté Einar Ól. Sveinsson (*Íslanzkar bókmenntir í fornöld*, Reykjavík, 1962, p. 388 s.).

risque une version nouvelle [2] qui bénéficiera des progrès considérables faits par la critique en la matière [3], ensuite pour permettre de cibler adéquatement les questions essentielles qui seront abordées ensuite. Si l'accent se trouve mis sur les textes scandinaves, c'est qu'ils sont, de loin, les plus riches et les plus nombreux. Il ne s'ensuit pas qu'il faille négliger les autres témoins germaniques, comme le *Beowulf*, ou le fond populaire *(folkeviser)*.

b) De la sorte, je pourrai risquer une étude structurale qui formera, je le souhaite, le fond de cet essai, en allant du plus au moins sûr. Résumons brièvement : il y a très probablement un fond historique à la geste de Sigurðr ; il s'articule sur la guerre que les Burgondes livrèrent aux Huns au v[e] siècle, mais la tradition aura sans doute vite fait de raccorder cet événement à d'autres témoins très vite déformés par la légende, et qui concernent un autre affrontement formidable, un siècle plus tôt, entre Gots et Huns, d'abord par le biais du personnage même d'Attila et du ténébreux prestige qui entoura très vite ses hauts faits, puis par celui de Théodoric le Grand, autre Got. Par là se trouvera posé le problème, sans conteste central, du fabuleux trésor des Niflungar et de l'intense rêverie qui s'y attacha.

Car ce fond plus ou moins historique a été, très tôt, déformé pour se greffer sur la légende attachée au fameux roi burgonde Gundaharius, possesseur, précisément, du trésor en question. Il semble que l'histoire, si histoire il y a, n'ait été que simple prétexte au développement de la légende, laquelle se sera très vite amplifiée, jusqu'à accrocher, comme naturellement, la thématique du dragon occis par le héros, thème d'une banalité extrême comme en témoigne une abondante iconographie répandue dans toute l'aire d'expansion de la culture indo-européenne, pour ne pas aller chercher plus loin encore !

c) C'est dire qu'en structure profonde, cette fois, il se pourrait bien qu'argument « historique » et amplification légendaire n'aient fait qu'obéir à quelques principes fonda-

2. Félix Wagner en avait fait une traduction en 1929 : *Les poèmes héroïques de l'Edda et la Saga des Völsungs*, Paris, 1929, qui n'a d'intérêt que pour l'histoire littéraire.

3. Bibliographie considérable. Je renvoie à l'irremplaçable *Old Norse-Icelandic Literature. A critical guide*, éd. C. Clover & J. Lindow, Ithaca, 1985 notamment p. 133 s.

mentaux de nos mythologies, la germano-nordique leur communiquant une vitalité et une présence exceptionnelles, où, sur quelques grandes images qu'il faudrait dire fluorescentes, un certain type bien caractéristique de récits s'est élaboré, le tout revenant à la défense et illustration de quelques impératifs essentiels, fidèles à la spécificité d'une civilisation et parvenant à la traduire de manière optima.

Ce travail d'archéologie mentale, si l'on peut s'exprimer ainsi, me mettra en état d'aborder ce qui, à mes yeux, fait l'intérêt majeur d'études de ce genre : l'approfondissement de l'éthique héroïque qui aura dicté tous ces textes, selon, encore une fois, une coloration bien germano-nordique. En somme, héros ou dieux — je ne sais si la distinction, à un stade très reculé, garde une pertinence — participent de la même conception de l'héroïsme, et c'est cela que j'aimerais parvenir à dire. Tant il me paraît clair que, de tout temps, nos très « grands hommes » ne nous fascinent que parce qu'ils nous ramènent, *ipso facto*, à de grands archétypes que véhicule plus ou moins lucidement notre besoin d'adoration, lequel finit toujours par se ramener à une justification, par le Sacré, de ce pourquoi nous aimons vivre et acceptons de mourir.

Il peut être utile, pour conclure cette introduction, de méditer ce que dit Mircea Éliade (*Histoire des croyances religieuses* I, 1976, chapitre 95), qui reprend en les enrichissant les vues de Brelich (*Gli Eroi Greci*, 1958), de la notion de héros puisqu'elle restera au cœur du présent livre.

Le héros, nous dit-il, est avant tout un personnage dont la mort a pris un relief particulier. J'ajouterai : parce qu'elle est associée à des événements jugés capitaux par la conscience de la collectivité qui en conserve le souvenir — ici, les hauts faits des Huns, des Gots, des Burgondes ; ou parce qu'elle s'est produite dans une situation proprement exemplaire, selon une éthique donnée.

Éliade poursuit en soulignant les relations étroites qui s'établissent avec les valeurs agonistiques ou de contestations, c'est-à-dire avec le combat : la mise à mort de Fáfnir et les luttes pour la possession de « l'or du Rhin » trouvent naturellement leur place ici ; ou bien avec les valeurs mantiques, autrement dit, de divination : la compréhension du langage

des oiseaux ou l'acquisition du secret des runes rentreraient sous cette rubrique.

Ensuite, et c'est un point que nous venons d'entrevoir, le culte du héros ressortit à celui des ancêtres, notamment, à l'origine, à l'intérieur de groupes consanguins. J'ai déjà parlé de *stamfader*, nous verrons à quel point nos auteurs torturent les généalogies pour raccorder Sigurðr à Helgi, voire à Völundr, et comme il est facile de dépister les filiations appliquées qui nous mènent à Óðinn, ou à Þórr, ou à Týr, sans parler des grandes puissances naturelles dont tous ces dieux ne sont que la figure anthropomorphe et individualisée.

Nous abordons ensuite l'idée chère entre toutes à l'auteur de *Zalmoxis* quand il tient à faire agir le héros dans une époque primordiale *(in illo tempore)*. Nous venons de suggérer comment la temporalité se dilue progressivement, à partir d'événements authentiques qui ne sont que prétextes pour ne plus donner lieu qu'à des réactualisations d'un drame primordial dont il n'importe pas que les personnages et les péripéties aient perdu toute réalité historique, voire toute vraisemblance, à condition qu'ils n'aient rien abdiqué, pour nous, de leur vertu hiératique. Et j'ai déjà donné à entendre que rien n'interdit de soupçonner, à quelque deux millénaires d'écart, le même *topoï* derrière les pétroglyphes du Bohuslän et la Sigurðarkviða.

Le point suivant ne transparaît pas à l'évidence, ici : le héros se doit, en général, d'être civilisateur (culture hero). Serait-ce pour satisfaire à ce trait, en bonne typologie, que Sigurðr se voit raccordé tant bien que mal à Völundr, qui est l'Icare ou le Dédale germano-nordique ? La collusion, en ce cas, ne serait donc pas fortuite.

En revanche, les héros sont toujours associés aux rites d'initiation et ce caractère est tellement évident en ce qui concerne Sigurðr qu'il n'est nul besoin d'insister : la plupart des grands gestes qu'on lui attribue sont évidemment initiatiques et la première rencontre avec la valkyrie a, à cet égard, un caractère parfaitement paradigmatique.

Le trait qui vient ensuite prend des colorations tout à fait passionnantes en domaine germanique. Le héros, dit Éliade, connaît une mort caractéristique qui confirme sa condition surhumaine. Ici, nous touchons à l'essence car la mort de Sigurðr est assurément typique, mais pas selon nos critères habituels en la matière. J'ai laissé entrevoir avec quelque

condescendance de quelle façon Sigurðr a connu le trépas : cela ne coïncide pas avec notre idée, *hic et nunc*, de la mort du héros. Mais retenons pour le moment qu'il a péri dans son droit, qu'il a été tué par loyauté : cela, nous le dirons le moment venu, est exemplaire, mais il importera d'abord et de situer notre appréhension du phénomène dans le registre éthique, et d'approfondir ce dernier.

Le sol est plus ferme si nous abordons le point suivant : une fois mort, le héros devient un génie tutélaire. Là encore, point de doute : le lecteur ne manquera pas d'être frappé par la série de réincarnations, notamment féminines, qui s'attachent au mythe de Sigurðr.

Restent deux traits qui appellent à peine commentaire tant ils vont de soi : le héros, poursuit Éliade, demeure un modèle pour quiconque s'efforce de dépasser la condition des mortels. Est-il besoin de s'étendre ? La popularité du prénom, notamment chez les rois (on sait que les anciens Germains donnaient volontiers à leurs enfants un prénom allitérant avec celui de son père ou de quelqu'un de ses ancêtres ; d'autre part, Sigurðr aura connu une réelle notoriété chez les souverains germaniques, soit tel quel, soit en dérivation sur Sig-), la richesse, déjà signalée, de l'iconographie, l'extraordinaire fécondité du thème en littérature et en art (voyez, pour ne mentionner que les deux plus récents chez nous, l'essai, bien que fort contestable, de Jean Markale : *Siegfried ou l'or du Rhin*, Paris, Retz, 1984, ou l'admirable méditation de Claude Mettra : *La Chanson des Nibelungen*, Paris, Albin Michel, 1984), sa permanente relance de siècle en siècle dispenseraient presque de toute démonstration. Et quand Éliade conclut que le héros doit combattre pour la gloire et mourir jeune, nous pouvons le suivre littéralement : si nous prenons « gloire » au sens que Corneille donnait à ce mot, si nous développons, en particulier, la notion, centrale dans les sagas, d'*eiginn máttr ok megin* (j'en ai proposé une longue analyse dans l'introduction aux *Religions de l'Europe du Nord*, Paris, Fayard-Denoël, 1974) nous sommes dans le droit fil de l'interprétation qu'il convient certainement de donner du personnage de Sigurðr.

C'est dire qu'au total, il coïncide remarquablement avec la définition que nous propose Éliade du héros en général. En notant bien, surtout, que, dans cet ensemble, les valeurs martiales ne sont ni les premières ni les plus importantes.

A cela s'ajoute, notion qu'Éliade n'a pas cru devoir mentionner dans sa nomenclature, une coloration fatidique dont je persiste à croire qu'elle est absolument typique de l'univers germano-nordique. Le personnage majeur de toute son « histoire », véritable *deus otiosus et omnipotens*, c'est le Destin, qui figure, sous mille acceptions diverses, dans tous les textes, norois surtout, mais germaniques continentaux aussi bien. Sigurðr, en somme, c'est le modèle de l'homme qui connaît, d'avance, son destin : le *Fáfnismál* est éclairant sur ce point et il importe de s'interroger sur la raison qui a poussé le compositeur, dernier venu certainement dans ce cycle, de la *Grípisspá*, à revenir sur le même thème. Sigurðr a accepté son destin, sans broncher, sans la moindre dialectique. Il l'a assumé jusqu'au terme fatal, ignorant superbement la déploration, la révolte, le cynisme ou la complaisance dans l'absurde.

Et c'est en cela, d'abord, qu'il est vraiment exemplaire.

PREMIÈRE PARTIE

LES TEXTES

J'avais pensé, initialement, les étudier à part, pour mieux situer la *Völsunga saga*, bien entendu. Réflexion faite, il m'est apparu qu'une étude du mythe de Sigurðr gagnerait certainement à une meilleure familiarisation avec les documents qui le portent. Elle pourra, mieux que tout commentaire, permettre de dégager les trois strates — historique, légendaire et archétypique — que j'ai proposé de discerner à travers l'amoncellement de matériaux disparates dont nous disposons aujourd'hui.

Pour la bonne intelligence de l'ensemble de l'histoire de Sigurðr-Siegfried, je procéderai en deux temps. D'abord, je raconterai cette histoire selon les documents scandinaves, de loin les plus complets et les plus nombreux, sans trop m'attacher à la critique textuelle mais en prodiguant les citations : on prendra, de la sorte, la mesure de l'importance de la *Völsunga saga*. Puis j'examinerai les textes eux-mêmes, dans l'ordre : textes scandinaves — et, comme il se doit ici, une place de choix sera faite à *Völsunga saga* — textes non proprement scandinaves, c'est-à-dire, en général, allemands ou vieil-anglais, même si certains d'entre eux ne subsistent que dans une version noroise (*þiðriks saga*, par exemple). L'analyse des structures du mythe en sera, me semble-t-il, grandement facilitée.

I. LE CYCLE DE SIGURÐR, MEURTRIER DE FÁFNIR

La matière est prodigieusement riche : l'important corpus eddique (*Eddas* et textes apparentés), dédoublé, au XIIe siècle, par le *Nibelungenlied* qui le refond dans un esprit chrétien, et par le folklore, l'imagerie populaire, pour aboutir aux littératures modernes et culminer avec Richard Wagner, voilà un ensemble qui témoigne de la qualité et surtout de la force contagieuse de cette haute épopée à la tonalité héroïque et magique si évidente qu'elle laisse rarement un bon esprit indifférent.

Il se trouve que la reconstitution qui va suivre aurait été à peu près impossible à réaliser (j'en reprends l'idée à mon regretté maître islandais Einar Ól. Sveinsson, dans *Íslenzkar bókmenntir í fornöld* I. Reykjavík, 1962) si un inconnu n'avait rédigé, vers 1260, en Islande, précisément la *Völsunga saga*. C'est elle qui va nous fournir la trame sur laquelle s'enlèvera l'ensemble des motifs du cycle : c'est dire, déjà, l'importance capitale de ce très beau texte si souvent (et si maladroitement !) mis à contribution. En suivant ce principe, nous aboutissons à un récit en douze épisodes, que voici.

1. *La malédiction fatale* (première version)

C'est le texte en prose qui accompagne le *Reginsmál (Edda poétique)* qui nous la présente.

Trois dieux en voyage, Óðinn, Hoenir et Loki, arrivent à une cascade qu'habite un nain, Andvari. Loki tue, au bord de la cascade, une loutre (*otr*, en vieux norois) qui était en train de manger un poisson. Mais cette loutre n'était autre que le géant Otr — les prénoms germaniques anciens sont très souvent des noms d'animaux — un des fils du roi

Hreiðmarr, de la race des géants, donc, qui s'était métamorphosé. Or, le soir, les dieux s'en vont loger... chez Hreiðmarr. Lequel ne manque pas d'exiger, à la mode germanique, une compensation pour son fils Otr. Loki retourne à la cascade et pêche Andvari, métamorphosé en brochet : il exige du nain, s'il veut garder la vie, qu'il lui donne le fabuleux trésor dont il a la garde. Andvari, qui est bien forcé de s'exécuter, prononce alors la malédiction fatale qui, désormais, accompagnera cet or :

Cet or-ci	
Que posséda Gustr	(= Andvari ?)
Mènera à la mort	
Deux frères	(= Fáfnir et Reginn)
Et huit princes	(= Sigurðr, Guthormr,
	Högni, Gunnarr
A la guerre ;	Atli, Erpr, Sörli et Hamðir)
De mon or	
Nul ne jouira.	

Remarquons que les huit princes qui viennent d'être évoqués et dont j'ai donné les noms entre parenthèses ont tous un rapport direct avec Guðrún, puisqu'il s'agit, dans l'ordre, de son premier mari, de ses trois frères, de son second époux et des trois fils qu'elle aura de lui.

Se trouve, par là, mis en place l'un des thèmes majeurs du récit : celui du métal maudit, de l'or responsable de tous les malheurs des hommes et des dieux. On fera valoir, en passant, que la même idée préside à la composition du joyau de l'*Edda poétique*, la *Völuspá* (Prédiction de la Prophétesse) qui retrace en visions dantesques l'histoire de l'univers et des humains, puisque la responsable du *Ragnarök* (littéralement : Consommation du Destin des Puissances) ou cataclysme final qui anéantira le monde y est présentée sous les espèces d'une créature féminine nommée Gullveig : Ivresse d'Or. Le thème est d'ailleurs immédiatement repris par Loki lorsqu'il verse le paiement à Hreiðmarr :

« L'or t'est remis,
Mais tu as grand paiement
Pour le prix de ma tête ;

A ton fils, sort heureux
Ne sera point assigné :
Cela sera votre mort à tous deux !

(Hreiðmarr dit :)
Les dons que tu fis,
Point ne les fis en ami,
Point ne donnas de bon cœur !
Vous n'eussiez point
Sauvé vos vies
Si j'avais pu prévoir cette calamité

(Loki chanta :)
Pire encore sera :
— Je pense le savoir —
Sera gage de guerre entre parents.
Princes non encore nés
Je pense qu'il y aura encore
Que cet or mènera à haine. »

De fait : après le départ des dieux, les deux autres fils de Hreiðmarr, Fáfnir et Reginn, réclament l'or à leur père, qui refuse. Ce pourquoi ils le tuent dans son sommeil. Mais avant de mourir, Hreiðmarr prédit à sa fille, Lofnheiðr, qu'elle engendrera un fils qui le vengera :

Puisses-tu engendrer une fille,
Dise au cœur de loup,
Si tu ne conçois un fils
Avec le prince.
Donne à la vierge un époux,
Grand en est le besoin.
Alors leur fils
Vengera le deuil !

Comprenons que ce « fils » est Sigurðr, descendant de Hreiðmarr par Eylimi, mari de Lofnheiðr et grand-père maternel de Sigurðr.

Voici donc exposé le second thème : une malédiction inexpiable encore, liée au meurtre de proches parents ; inexpiable en effet, selon l'éthique familiale caractéristique de la mentalité germanique : or cette tare va devenir atavique, elle double, ou dédouble, celle qui s'est attachée à l'or funeste.

Fáfnir, cependant, s'empare du trésor mais, inquiet de son sort, il se métamorphose en dragon et se couche sur son or

pour en assurer la garde. Reginn lui a demandé de partager, puisque c'est l'héritage de leur père, mais Fáfnir a refusé.

2. *La malédiction fatale* (autre version)

Il existe un autre début que le précédent, bien plus étoffé, quoique parallèle et qui retombe sur la même conclusion : c'est *Völsunga saga* qui le donne, en proposant un soubassement historique. On voudra bien en lire le détail, chapitres 1 à 8. Rappelons-en ici les grandes lignes.

On part, ici aussi, d'Óðinn, décidément à l'origine de tout le cycle. Il a eu un fils, le roi Sigi, père de Rerir, père de Völsungr. Ils sont rois en Frakkland (pays des Francs, ce qui pourrait nous reporter à l'histoire mérovingienne). Völsungr a, entre autres enfants, Sigmundr et Signý, laquelle épouse Siggeirr (Sigebert ?).

Suit l'histoire, adventice, de l'épée merveilleuse fichée par Óðinn dans un tronc d'arbre et qui ne peut être retirée que par Sigmundr : elle a, on le sait, de nombreux correspondants notamment celtiques.

Le thème de la famille frappée d'une malédiction fatale est incarné en Siggeirr, qui tue ses beaux-frères à l'exception de Sigmundr. De là découle la situation cornélienne, absolument typique de tout le cycle, quelles que soient les versions envisagées, situation toujours — notons ce point — centrée sur une femme, dans laquelle se trouve Signý : elle est prise entre deux devoirs, ou passions, inconciliables : remplir sa tâche d'épouse et donc soutenir Siggeirr, ou exercer son droit sacré de vengeance et défendre son frère Sigmundr. Elle parviendra à satisfaire l'un et l'autre, mais par des moyens d'un tragique insoutenable qui, là encore, seront la marque de toute l'histoire en ses multiples péripéties. Elle satisfait aux exigences de son sang en excitant Sigmundr et le fils qu'elle est censée avoir eu de Siggeirr (mais dont on nous donne à entendre qu'il est le produit incestueux de ses amours de louve avec Sigmundr), Sinfjötli, à tuer Siggeirr : c'est ce qu'ils feront, ils brûleront vif le roi dans son palais, selon une coutume barbare bien attestée chez les Mérovingiens (Grégoire de Tours) et encore dans les sagas islandaises (*Saga de Njáll le brûlé*), qu'il faut, d'ailleurs, peut-être ne pas tenir pour une pratique inhumaine mais comme la survivance

d'un rite archaïque de consécration par le feu. Puis Signý, fidèle à son époux, refuse de sortir du palais en flammes et se laisse également brûler vive. Elle est donc, première d'une longue série, à la fois artisan conscient et victime volontaire de son destin.

Cette partie de la légende est certainement fort ancienne. En témoignent les noms allitérés selon la plus vénérable tradition germanique : *Sig*i — *Sig*mundr — *Sig*ný — *Sig*geirr — *S*infjötli. Malheureusement, il ne subsiste pas de texte poétique autour de ce motif.

3. *Le cycle de Helgi*

On nous dit alors que Sigmundr épouse Borghildr de Brálundr, au Danemark. Ils ont un fils, Helgi, peut-être pour rattacher au cycle de Sigurðr un ensemble de poèmes initialement indépendants et dont le ou les héros s'appelai(en)t Helgi. Car tel est le nom du personnage principal de trois poèmes eddiques, *Helgakviða Hundingsbana* I et II, et *Helgakviða Hjörvarðssonar*. Ces trois Helgi ne sont peut-être qu'une seule et même personne, tout comme ils peuvent être trois héros différents identifiés l'un à l'autre par la suite, ce Helgi « synthétique », en quelque sorte, ayant été rattaché récemment à Sigurðr qui serait son demi-frère (voyez *infra* sous 5/ et 6/). Les trois poèmes nommés ici sont en fait des textes composites, mêlant vers et prose, fort différents de ton et de facture, tout comme le chapitre 9 de *Völsunga saga* où il est également question de Helgi Hundingsbani (meurtrier de Hundingr, donc celui des deux premiers poèmes mentionnés plus haut), mais assez clairement centrés sur quatre thèmes principaux.

Le premier concerne les valkyries (ou vierges au bouclier) qui jouent un rôle de premier plan dans cet épisode. Débarrassons-nous rapidement, au passage, de quelques idées romantiques aussi fausses que tenaces : les valkyries, notion qui a dû connaître une importante évolution, de prêtresses sanguinaires d'on ne sait quelle divinité cruelle qu'elles ont pu être à l'origine, sont devenues, à l'époque littéraire, des créatures purement fatidiques et, d'aventure, guerrières : ce sont les émissaires du dieu du Destin, Óðinn en l'occurrence, chargées par lui de désigner les guerriers qui doivent mourir

sur le champ de bataille parce qu'il en a bersoin pour grossir le nombre des combattants d'élite (*einherjar*) dont il peuple sa *Valhöll (Walhalla)* afin de préparer l'affrontement fantastique du Ragnarök. Si elles manquent à cette mission, elles sont « condamnées » à devenir femmes et à épouser celui qu'elles auront épargné. Laissons de côté, ici, l'aura trouble qui les cerne et que leur vaut le charme, au sens magique, de leur féminité, pour ne retenir que l'intéressante collusion, toujours résolue en sacré par le thème permanent de l'aile — ce sont des créatures ailées — qu'elles représentent entre valeurs guerrières, fécondes et surtout fatidiques, valeurs qu'elles assument globalement dans les textes qui nous intéressent, mais qu'elles ont probablement incarnées successivement, en diachronie, ce qui fait d'elles d'intéressantes synthèses du trifonctionnalisme dumézilien [1].

Or le cycle de Helgi-Sigurðr nous frappe par la présence permanente d'un couple héros-valkyrie : Helgi-Sigrún, Helgi-Sváva, Helgi-Kára (puisqu'il a existé un Káruljóð aujourd'hui perdu), Sigurðr-Brynhildr (ou Sigrdrífa) — et même Sigurðr-Guðrún car cette dernière, bien qu'elle ne nous soit jamais donnée pour une valkyrie, dédouble assez souvent, consciemment ou non de la part des auteurs, le rôle d'une valkyrie « classique ». Voyez la prose qui s'efforce de raccorder les premières strophes de *Helgakviða Hundingsbana* II :

> Des Völsungar.
> Le roi Sigmundr, fils de Völsungr, épousa Borghildr de Brálundr. Ils appelèrent leur fils Helgi, d'après Helgi, fils de Hjörvarðr. Helgi fut élevé par Hagall.
> Il y avait un puissant roi qui s'appelait Hundingr : c'est lui qui donna son nom au Húnaland. C'était un grand homme de guerre et il avait beaucoup de fils qui guerroyaient. Il y avait hostilités et inimitiés entre le roi Hundingr et le roi Sigmundr ; ils se tuaient mutuellement leurs parents. Le roi Sigmundr et sa parentèle s'appelaient Völsungar et Ýlfingar.

Laissons de côté pour le moment le motif, récurrent lui aussi, de la réincarnation, pour revenir à l'« histoire ». Sigrún s'éprend de Helgi. Elle l'aide à abattre ses ennemis. Ils

1. Voyez Folke STRÖM : *Diser, nornor, valkyrior*, Göteborg, 1954 ou R. BOYER : « Les valkyries et leurs noms » dans *Mythe et Personnification*, Paris, Les Belles Lettres, 1980, p. 39-54.

s'épousent et ont des enfants. Mais avec l'aide d'Óðinn, les ennemis de Helgi le tuent : c'est Dagr, frère de Sigrún, qui s'en charge, ce qui nous ramène à l'imbroglio familial déjà noté. Il va ensuite annoncer la nouvelle à sa sœur qui se répand en imprécations forcenées :

Puisses-tu souffrir
De tous les serments
Qu'à Helgi
Par félonie tu prêtas
Près du lumineux
Lac de Leiptr,
Près de la fraîche et froide
Pierre d'Unnarr !

Que jamais ne vogue
La nef qui sous toi navigue
Quand bien même bon vent
Te pousserait en poupe !
Que jamais ne coure
Le coursier qui sous toi caracole
Quand bien même tu aurais
A éviter ton ennemi !

Que jamais ne morde
L'épée que tu brandis
Si ce n'est pour t'emporter
La tête à toi-même !
La mort de Helgi
Sur toi serait vengée
Si tu étais loup
Perdu dans la forêt,
Dépourvu de tout bien,
De tout plaisir privé,
N'ayant rien à manger
Que charogne à satiété !

puis qui exhale sa tristesse, première expression d'une attitude que rendront familière les poèmes où s'exprimeront Brynhildr et surtout Guðrún :

Helgi surpassait
Les héros
Comme le frêne aux nobles formes
Surpasse les ronces
Ou comme le faon

Éclaboussé de rosée
Surpasse
Tous les animaux,
Lui dont les cornes scintillent
Jusqu'au ciel lui-même !

Helgi se rend donc chez les morts, puis sort du tertre où il est inhumé. Sigrún l'apprend et c'est le double thème, abondamment exploité par la suite dans les ballades médiévales, des larmes des vivants qui empêchent les trépassés de connaître la paix dans l'au-delà, puis du mariage sacré mort-vive :

(Sigrún /.../ chanta :)
Me voici aussi heureuse
De notre rencontre
Que les voraces
Faucons d'Óðinn ; (= les corbeaux)
Qui flairent les lieux où gisent
Les cadavres nouvellement tombés
Ou quand, trempés de rosée,
Ils voient poindre le jour.

Je veux embrasser
Le roi trépassé
Avant que tu n'ôtes
La cotte de mailles sanglante ;
Ta chevelure, Helgi,
Est couverte de givre,
Le chef est recouvert
De la rosée des occis, (= de sang)
Les mains sont glacées
Du gendre de Högni,
Comment porter, ô prince,
Remède à tout cela ?

(Helgi chanta :)
Seule, tu es cause, Sigrún
De Sevafjöll,
Que Helgi est couvert
De la rosée d'affliction :
Tu verses, ô toi d'or parée,
Des larmes amères,
O claire comme soleil, femme du sud,
Avant d'aller dormir,
Chacune tombe ensanglantée

Sur le sein du roi,
Humide, froide, feutrée,
De chagrin oppressée.

Bien pourrions boire
Précieuses boissons
Encore qu'ayons perdu
Liesses et terres !
Ne faut que personne
Ne chante lai de chagrin
Même si sur mon sein
Se voit la blessure !
Voici les servantes
Enfermées dans le tertre,
Près de nous trépassées :
Le permirent les Dises. (= divinités du Destin)

(Sigrún prépara un lit dans le tertre.)
Voici que je t'ai, Helgi,
Préparé un lit
D'angoisse dépourvu,
Descendant des Ylfingar ;
Je veux entre tes bras,
O prince, dormir,
Comme je l'eusse fait
Du vivant du héros !

(Helgi chanta :)
A présent je proclame que rien
Ne me manque
Tard le soir ou tôt le matin,
A Sevafjöll,
Puisqu'entre les bras
Du trépassé tu dors,
Femme au teint blanc, dans le tertre,
Fille de Högni,
Et tu es vivante,
Femme de royale naissance !

avec cette phrase de conclusion : « Sigrún vécut peu de temps, minée de chagrin et de grief. »

Le second élément sur lequel il est presque superflu d'insister, tient à l'importance du surnaturel. Ainsi, nous venons de le voir avec les valkyries, le motif de la métempsycose est tout aussi éloquent : le voici exposé sans ambiguïté dans le passage en prose dont je viens d'extraire la dernière citation, ci-dessus :

> On croyait dans les temps anciens que les gens se réincarnaient, mais on dit maintenant que c'est une fable de vieille femme. On dit que Helgi et Sigrún s'étaient réincarnés. Alors, lui se serait appelé Helgi Haddingjaskati et elle, Kára, fille de Hálfdan, comme il est dit dans le lai de Kára, et qu'elle était valkyrie.

Les amours surnaturelles du héros et de la valkyrie, évoquées il y a un instant, entrent dans le même type d'analyse. J'ai suggéré, en introduction, qu'il pourrait y avoir là une réminiscence des *blótsagnir* ou récits sacrificiels appliqués aux divinités de la fertilité qui renaissent chaque printemps après la « mort » apparente de l'hiver. Mais les auteurs de nos textes, dans la rédaction que nous a conservée le *Codex Regius* de l'*Edda poétique*, ou bien n'entendaient déjà plus cette dimension, ou bien, influencés par des exemples non autochtones, ont tenu à lui donner une coloration « viking » selon une acception moderne qui ne correspond certainement pas — cela aussi a été entrevu en introduction — à la réalité historique :

> Quel est ce chef
> Qui gouverne le bateau ?
> Met un gonfanon
> Doré devant la proue ;
> Ne me semble pas que la paix
> Aille à la pointe du bateau ;
> Le rouge de la guerre brille
> Sur les Vikings.

C'est pourquoi, et c'est le troisième point, la conception de l'héroïsme qui ressort des poèmes du cycle de Helgi correspond assez bien à nos habitudes actuelles : amour de la guerre, passion du combat, des expéditions lointaines, culte de l'action, dynamisme conquérant, nous voici dans l'univers, hautement légendaire et conventionnel, des « rois de mer » (*saekonungar*) qu'exaltèrent à l'envi les *sagnamenn* (auteurs de sagas) des XIIIe et surtout XIVe siècles islandais. La *Helgakviða Hundingsbana* I, qui dédouble le second poème du même titre (lequel, en dépit de son numéro, est bien antérieur, c'est une affaire d'éditions anciennes) infléchit nettement l'argument en ce sens. Elle relate la naissance glorieuse de Helgi, puis le meurtre qu'il commet, à l'âge de

quinze hivers, de Hundingr, suivi du massacre, par le même Helgi, des fils de ce dernier. Voyez le tableau :

Puis le roi de mer
Abattit les tentes (que l'on monte sur les nefs)
Pour que du prince
La foule des hommes veillât,
Que les rois
Voient poindre l'aurore
Et que les preux guerriers
Hissent au haut du mât
Les lés tissés (= les voiles)
A Varinsfjördr.

L'y eut fracas de rames
Et cliquetis de fer,
Écu contre écu froissé :
Ramaient les Vikings.
Écumante va
Sous son noble prince
La flotte du roi
Bien loin des terres.

On eût cru ouïr
Quand se rencontrèrent
La sœur de Kolga (= la vague)
Et les longues quilles
Que rochers et ressacs
Allaient se briser.

Helgi ordonna
De hisser haut la voile,
Ne s'en trouva point pour manquer
Au rendez-vous des vagues
Quand l'effroyable
Fille d'Aegir (la vague)
Voulut chavirer
Les chevaux à rênes d'étai.

Mais d'en haut
Les protégeait
Eux-mêmes et leurs coursiers
Sigrún l'intrépide,
Puissamment se tordit
Pour échapper à l'emprise de Rán (déesse des mers)
La bête de mer du roi (le bateau du roi)
A Gnipalundr.

Subjuguée, Sigrún donne la victoire au héros, puis l'épouse.

Ajoutons un quatrième et dernier élément ; les trois poèmes consacrés à Helgi font état d'une technique hautement élaborée, le mètre scaldique est d'une souveraine élégance, les figures de style obligées, *heiti* et *kenningar*, y sont nombreuses et d'une venue particulièrement heureuse. Ces textes comptent parmi les grandes réussites poétiques de l'*Edda*. Prenons le dernier d'entre eux, la *Helgakviða Hjörvarðssonar*, qui reprend la même histoire avec d'importantes variantes. Il raconte l'illustre naissance, dans un contexte magique à souhait, de Helgi fils de Hjörvarðr, qui s'éprend de la valkyrie Sváva. Il s'en va accomplir divers exploits, dont la mise à mort de géants, version attendue d'un rite d'initiation familier des héros comme des dieux (ainsi du combat du dieu Þórr contre le géant Hrungnir selon l'*Edda de Snorri*) et se livre même à un combat d'insultes — genre classé dans toutes nos cultures — avec une sorcière nommée Hrimgerðr (cette partie du poème étant parfois envisagée à part, sous le titre de Dit de Hrimgerðr, Hrimgerðarmál). Puis il épouse Sváva. Mais il est, lui aussi, poursuivi par une malédiction fatale que l'on ne précise pas mais qui atteste bien la solidité de ce motif traditionnel, et il sera tué à la bataille. Toutefois, la prose finale spécifie : « On dit que Helgi et Sváva furent réincarnés. »

L'atmosphère, l'action, les personnages semblent donc assez différents de leurs équivalents dans le cycle de Sigurðr, bien que quelques constantes profondes ne se démentent pas, nous le verrons. S'agit-il d'une autre tradition raccordée vaille que vaille à celle de Sigurðr, plus prestigieuse et mieux transmise ? Ou d'une rédaction plus récente, plus soignée aussi, des mêmes thèmes ? Ou encore, comme je tendrais à le penser, de la même tradition, exactement, mais, d'une part, remontant à un stade différent de la diachronie, d'autre part, récrite en fonction d'impératifs formels plus exigeants ? Il est clair que nous tenons là deux torons d'un même fil et que de grands courants identiques mènent l'une et l'autre histoires.

4. *La fin de Sinfjötli*

C'est d'ailleurs le même type de réaction que déclenche la lecture de l'épisode, mystérieux entre tous, qu'il faut

insérer ici : il ne peut que remonter, lui aussi, à une autre tradition encore, également raccordée plus ou moins adroitement au récit principal, soit par un fragment en prose figurant dans l'*Edda poétique*, « *Frá dauða Sinfjötla* » (De la mort de Sinfjötli), soit par le chapitre 10 de *Völsunga saga*. Il ne peut faire de doute que Sinfjötli ait bénéficié d'une légende à part entière et que ce personnage énigmatique ait joué un rôle majeur dans le trésor mythique de la Germania antique. Autrement dit, il incarne une conception du héros qui ne coïncide pas exactement avec celles de Helgi et Sigurðr.

Voici ce que l'on nous dit : un frère de Borghildr, l'épouse de Sigmundr, et Sinfjötli, fils de Sigmundr mais non de Borghildr, se battent pour une femme. Sinfjötli l'emporte et Borghildr, prise à son tour dans une situation qui nous est maintenant familière, se venge en empoisonnant Sinfjötli. Son père, Sigmundr donc, le prend alors dans ses bras et le porte un long chemin jusqu'au bord d'un fjord qu'il veut traverser. Survient un passeur, qui n'est autre qu'Óðinn : il embarque le cadavre et disparaît avec lui. Double image grandiose, l'une d'un pathétique tragique — le père emportant dans ses bras le cadavre de son fils — l'autre d'une intense beauté poétique, sacralisée par la circonstance — le dieu emportant le même cadavre dans un bateau qui disparaît vers l'inconnu. On songe à la mort de Baldr, bien entendu, mais, en réalité, il y aurait tant de commentaires à faire, dont aucun n'est assuré, sur cet épisode que je m'en tiendrai là, en remarquant seulement que Sinfjötli est peut-être plus manifestement surhumain que les autres héros du cycle que nous étudions et qu'il pourrait assumer une position intermédiaire, en quelque sorte, entre véritables dieux et monde héroïque.

5. *Mort de Sigmundr*

C'est le chapitre 11 de la *Völsunga saga* qui nous renseigne, seul, sur ce point. Pas plus que les autres, Sigmundr n'est un personnage aisément intelligible. S'il n'y a pas à suivre ici Richard Wagner qui tiendra à en faire *le* véritable héros de l'histoire, il n'empêche que sa figure est assez floue pour autoriser les appropriations plus ou moins indues.

Après la mort de Sinfjötli, il abandonne le Danemark et

retourne en Frakkland où il épouse Hjördís, fille du roi Eylimi. Mais les fils de Hundingr, qui n'ont pas oublié le meurtre de leur père par Helgi, fils de Sigmundr et de Borghildr, assassinent, avec la complicité d'Óðinn, décidément présent d'une manière ou d'une autre à tous les stades de cette histoire, Sigmundr et Eylimi.

6. *Les enfances de Sigurðr*

Il aura donc fallu tout ce long préambule aux rebondissements multiples pour en venir enfin au personnage central. Car il se trouve que Hjördís était enceinte lors de la mort de Sigmundr : elle donne naissance à Sigurðr. Puis se remarie avec Álfr Hjálpreksson, roi de Jylland : c'est là que Sigurðr sera élevé.

Outre *Völsunga saga*, chapitres 13 à 17 (avec force éléments adventices) quatre textes nous renseignent sur les enfances de Sigurðr : la *Grípisspá*, le *Reginsmál*, le *Fáfnismál* et le *Sigrdrífumál*. La *Grípisspá* est particulièrement intéressante parce qu'il est évident qu'elle a été composée *après* les autres poèmes héroïques de l'*Edda*, par un homme qui disposait probablement (un peu comme le rédacteur de la *Völsunga saga* qui écrit plus tard encore) de sources, orales ou écrites, que nous avons perdues, et qu'elle entendait bien servir d'introduction à l'ensemble de l'histoire de Sigurðr dont elle propose, à sa manière, une sorte de reconstitution. On prendra garde, surtout, au rôle capital que joue ce poème dans l'économie globale du cycle et pour la bonne intelligence de toute l'histoire. Comme c'est le cas dans tant de sagas, il s'agit d'avertir en détail le héros du destin qui l'attend afin que, le connaissant et l'ayant implicitement accepté, ce soit volontairement qu'il l'assume. Le voici, de la sorte, devenu témoin conscient du sacré auquel il est promis tant par sa lointaine ascendance divine que par cette élection particulière à laquelle il se trouve voué.

Grípir, qui nous est donné, pour les besoins de la cause, pour frère de Hjördís et roi capable de prophétie, se met donc en devoir de prédire :

Tu seras l'homme
Le plus glorieux sous le soleil,

Né pour être le plus élevé
De tous les rois,
Libéral d'or
Mais lent à fuir,
De glorieuse apparence
Et sage en propos.

Il énonce donc : que Sigurðr vengera Eylimi en tuant les fils de Hundingr ; qu'il occira Fáfnir puis Reginn ; qu'il s'emparera de l'or et s'en ira chez Gjúki ; qu'il délivrera de son armure la valkyrie endormie et qu'elle lui enseignera les runes. Alors, Grípir refuse de continuer car, nous le pressentons, la suite sera tragique, mais Sigurðr l'en conjure. Il apprend en conséquence qu'il se fiancera Brynhildr mais manquera à son serment à cause de la trahison de Grímhildr qui lui fera épouser Guðrún tout en mariant Brynhildr à Gunnarr ; et que Brynhildr se vengera en le faisant tuer par ses beaux-frères. La conclusion tient en deux strophes :

Ceci te consolera,
Roi de l'armée :
Cette chance aura été donnée
A la vie du guerrier :
Ne sera pas homme plus noble
Sur la face de la terre,
Sous le séjour du soleil
Que tu ne le seras, Sigurðr.

(Sigurðr chanta :)
Séparons-nous heureux !
On ne peut vaincre le sort,
A présent, tu as, Grípir,
Bien fait comme je le demandais.
Promptement eusses-tu
Proféré choses plus belles
Sur le compte de ma vie
Si tu l'avais pu !

Sur ce, en effet, Sigurðr fait la connaissance de Reginn, ici promu au rang de forgeron merveilleux, qui vient d'arriver chez le roi Álfr. A partir de là, deux traditions se rejoignent : celle-ci et celle qui a été amorcée dans l'épisode 1 plus haut. Reginn, en effet, fabrique pour Sigurðr l'épée merveilleuse Gramr et lui conseille de s'en servir pour tuer Fáfnir et s'emparer de son or. Toutefois, Sigurðr sait qu'il doit d'abord

venger son père, Sigmundr, et son grand-père, Eylimi. Il se met en route pour trouver les fils de Hundingr ; au passage, il embarque Óðinn, déguisé, que nous ne sommes plus surpris de retrouver en cette occurrence, et qui va lui donner de bons conseils :

> Sigurðr livra grande bataille contre Lyngvi, fils de Hundingr, et contre ses frères. Là périt Lyngvi ainsi que les trois frères. Après la bataille, Reginn chanta :
>
> Voici que l'aigle de sang
> Par l'épée tranchante
> Sur le dos du meurtrier
> De Sigmundr a été découpé !
> Nul n'est plus éminent
> Parmi les héritiers du prince
> Que celui qui rougit la terre
> Et réjouit le corbeau !
>
> Sigurðr s'en alla chez Hjálprekr. Alors, Reginn excita Sigurðr à tuer Fáfnir.

Où l'on aura noté la pratique, particulièrement sadique, de « l'aigle de sang » *(blóðörn)* qui doit, elle aussi, renvoyer à des usages sacrificiels archaïques (certaines représentations parmi les pétroglyphes de l'âge du bronze, entre 1500 et 400 avant Jésus-Christ, donc, pourraient y renvoyer) dont le sens est perdu pour nous.

7. *Le meurtre de Fáfnir*

Le *Fáfnismál* et les chapitres 18 et 19 de *Völsunga saga* servent ici de guides. Sigurðr se rend à Gnitaheiðr, lieu que hante le dragon Fáfnir, creuse une fosse sur le passage du monstre qu'il transperce. Avant d'expirer, Fáfnir rappelle la malédiction attachée au précieux métal :

> En tout ce que je profère
> Tu ne vois que propos haineux,
> Mais je te dis une chose vraie :
> L'or sonore,
> Le trésor rouge comme braise,
> Les anneaux, te mèneront à mort.
>
> (Sigurðr chanta :)

De son bien
Chacun décide
Seulement jusqu'à un certain jour,
Car une bonne fois
Faut que tout homme
Aille d'ici au séjour de Hel. (= au royaume des morts)

et, curieusement en apparence, révèle à son meurtrier divers secrets — sur l'identité des Nornes, les événements du Ragnarök à venir — qui ne vont pas sans rappeler les poèmes gnomiques de l'*Edda*. Je dis : curieusement, mais à première vue seulement. Outre le fait que Fáfnir, qui est un géant, détient, comme tous ses congénères, les grands secrets primordiaux, nous comprenons que Sigurðr vient de triompher d'une épreuve initiatique et qu'il accède, du coup, à un savoir ésotérique : phénomène qui se reproduira à l'étape suivante.

Pour le moment, nous arrivons à l'épisode célèbre entre tous, celui, assurément, qui a le plus déchaîné l'imagination de la postérité. Reginn survient, qui conseille à Sigurðr de rôtir le cœur de Fáfnir et de le manger. Le héros obéit et l'on connaît la suite : il suce son doigt humecté du sang brûlant du dragon et comprend aussitôt le langage des oiseaux, de mésanges perchées au-dessus de lui en particulier, qui l'avertissent que Reginn veut le tuer pour s'emparer de l'or et le pressent de l'exécuter. Ce que fait Sigurðr :

Sigurðr trancha la tête de Reginn, puis il mangea le cœur de Fáfnir et but leur sang à tous deux, Reginn et Fáfnir. Alors, Sigurðr entendit les mésanges dire :

Va chercher, Sigurðr,
Les anneaux rouges ;
N'est pas digne d'un roi
De concevoir des craintes !
Je sais une vierge,
De beaucoup la plus belle,
D'or adornée,
Si tu peux l'obtenir.

Mènent chez Gjúki
De vertes routes,
Le destin montrera la voie
Au voyageur ;
Là, le roi altier

A engendré une fille,
C'est celle-là, Sigurðr,
Que tu demanderas.

Puis il charge l'or sur son cheval Grani et s'éloigne.

Je reviendrai à loisir, dans la seconde partie, sur cet épisode dont les détails ont tellement retenu l'attention des artistes de la postérité. Le lecteur aura particulièrement relevé le thème de la transgression des frontières naturelles consécutive à l'ingestion du sang du géant-dragon Fáfnir.

8. *Rencontre de Sigrdrífa-Brynhildr*

Nous sommes maintenant au cœur même de la légende et à ses épisodes célébérissimes. La mise à mort de Fáfnir a bien dû être tenue pour le plus haut fait que Sigurðr ait accompli puisqu'elle lui vaudra le surnom qui lui restera attaché, meurtrier de Fáfnir, *Fáfnisbani*. Mais la rencontre de la valkyrie (*Völsunga saga* chapitre 20, ou *Sigrdrífumál*) est lestée d'une charge affective sans égale.

Fidèle aux conseils des mésanges, Sigurðr monte sur Hindarfjöll (Mont-de-la-Biche) et va vers le Frakkland. C'est là qu'il découvre une forteresse entourée de feu : grâce à Grani, il franchit, d'un bond formidable, cette enceinte et découvre alors Sigrðrífa, endormie d'un sommeil magique, qu'il interrompt en la dénudant ; délivrée enfin, Sigrdrífa fait une splendide prière, unique dans toute la poésie eddique :

Salut, jour !
Salut, fils du jour !
Salut, nuit et sœur de la nuit !
D'un œil bienveillant
Regardez-nous ici
Et donnez victoire à nous qui sommes assis !

Salut, Ases !
Salut, Asynes ! (= déesses ases)
Salut à toi, ô généreuse terre !
Donnez éloquence et sagesse
A nous deux, pleins de gloire,
Et guérisseuses mains, tant que nous vivrons !

Puis elle raconte sa vie au héros : elle a désobéi aux ordres d'Óðinn, voilà pourquoi elle a été condamnée à aimer un mortel. Sur quoi elle enseigne à Sigurðr — et c'est donc, en quelque sorte, la seconde récompense que reçoit le héros pour avoir triomphé d'un rite initiatique, ici, le franchissement de la muraille de flammes : il est clair que le premier (sang de Fáfnir) revenait à une communion aux forces telluriques représentées conventionnellement par les géants, alors que le second s'adresse au phlogistique — le bon usage des runes, ici conçues comme des signes magiques. A titre d'exemple :

Il te faut graver les runes du feu
Si tu veux sauver en mer
Le coursier à voiles ;
Sur l'étrave faut les graver
Et sur la lame du gouvernail,
Par le feu les marquer sur la rame ;
Il n'est brisant si abrupt
Ni vagues si bleues
Que tu ne sortes sain et sauf de la mer.

Puis elle lui prodigue des conseils de sagesse dont le détail, ici, serait trop long, mais qui, d'une part, font écho aux préceptes édictés par le grand poème eddique éthique, les *Hávamál*, d'autre part, accusent, dans la version dont nous disposons, une évidente influence chrétienne. En profondeur, c'est un vrai code d'honneur qu'énonce la valkyrie et il faut prendre garde, en particulier, à certains de ses articles car ils fournissent implicitement la clef de la conduite future du héros :

Je te conseille en premier lieu
D'être envers tes parents
Sans opprobre ;
Ne tire point vengeance
Des offenses qu'ils commettraient ;
Cela, dit-on, sert aux trépassés.

Je te conseille en second lieu
De ne point prêter serment
Qu'il ne soit véridique ;
Car cruelle vengeance
Suit trêve rompue,
Misérable, le loup du serment. (= le parjure)

ou :

> Je te conseille en huitième lieu
> D'éviter vilenie
> Et de fuir fausseté ;
> Vierge ne séduis point
> Non plus que femme d'homme,
> N'incite point au plaisir prohibé.

Trois lignes en prose concluent ce magnifique poème qui dédouble exactement le chapitre 21 de *Völsunga saga* :

> Sigurðr dit : « Il n'est pas d'être humain plus sage que toi et je fais serment de t'épouser, car tu me plais. »
> Elle répond : « C'est toi que je voudrais épouser, aurais-je à choisir parmi tous les hommes. » Et ils se lièrent par des serments.

Cet épisode rayonne d'un étrange éclat. Il a beau retomber sur l'éthique, il est, de bout en bout, imprégné de magie, ce qui confère désormais au héros une stature bien particulière et, en quelque sorte, exhausse le récit.

9. *Entrée en scène des Gjúkungar*

Comme nous le verrons quand nous présenterons les textes, le *Codex Regius* souffre ici d'une importante lacune que les spécialistes se sont ingéniés à combler de diverses façons, sans qu'aucune paraisse décisive. On pallie ce manque grâce à la *Völsunga saga*. Mais, malheureusement, celle-ci fait état de deux traditions différentes qu'elle s'efforce de raccorder tant bien que mal.

En son chapitre 24, Sigurðr s'en va chasser avec son faucon. L'oiseau lui échappe pour aller se poser sur la fenêtre d'une haute tour où Sigurðr doit monter pour le rattraper. C'est là qu'il aperçoit Brynhildr — dont on tiendra qu'elle est la même personne que la Sigrdrífa de l'*Edda* — qui lui fait bel accueil ; il est visible qu'ils s'aiment, mais Brynhildr, qui est « vierge au bouclier », ne peut accéder à l'amour du héros et lui prédit qu'il épousera Guðrún. L'action est censée se passer chez le roi Heimir, père adoptif de Brynhildr (dont

le véritable père est Buðli), à Hlymdalar, ce que confirme en passant la strophe 7 de Helreið Brynhildar, dans l'*Edda*.

L'autre tradition est rapportée par le chapitre 25 de *Völsunga saga*, le raccord se faisant sur la personne de Guðrún. L'action, en effet, se déplace pour passer chez le roi Gjúki qui règne « au sud du Rhin ». Il a trois fils, Gunnarr, Högni et Guþormr, et une fille, Guðrún. Son épouse s'appelle Grímhildr et nous est donnée pour une redoutable magicienne. Guðrún, à la suite de rêves funestes, s'en va trouver Brynhildr qui lui révèle et qu'elle-même aime Sigurðr, et que Guðrún épousera celui-ci à cause des maléfices de Grímhildr. C'est donc, une fois de plus, le principe qui veut que le héros ou l'héroïne soit toujours instruit d'avance de son destin, qu'il n'y ait pas de « mystères » à attendre. *Il faut* que le héros progresse dans une lumière, une lucidité sans réserve. Son accomplissement est à ce prix.

10. *La geste de Sigurðr*

On peut dire qu'en un sens, le reste du récit va désormais de soi puisqu'à plusieurs reprises nous avons été avertis de son développement et que les faits vont confirmer inexorablement ces prophéties. Je me suis attardé, ailleurs, sur le sens probable à donner, dans une perspective sacrée, à cette sorte de marche suicidaire (l'épithète, toutefois, n'est pas congrue, il ne s'agit pas de suicide mais de volonté bien arrêtée de faire au gré des Puissances du Destin) qui rappelle si fortement l'« Accomplir faut les Écritures » du *Mystère de la Passion* de Jehan Michel (XVe siècle), si ce n'est que les « Écritures » doivent être remplacées, ici, par une loi non écrite mais inscrite au cœur même de cette vision de l'homme, de la vie et du monde.

L'affabulation nous est fournie, d'abord, par les chapitres 26 à 28 de la *Völsunga saga*. Sigurðr s'en va, avec son trésor, chez le roi Gjúki. Là, Grímhildr lui fait boire le fameux philtre d'oubli qui fait que Sigurðr ne se souvient plus des serments que Brynhildr et lui se sont faits. Puis Sigurðr, Gunnarr et Högni (mais pas Guþormr) se lient de fraternité jurée. Sans développer ici, nous retiendrons que cet acte, absolument contraignant, est déterminant pour la suite de l'histoire. Grímhildr conseille alors à Gunnarr d'aller demander

en mariage Brynhildr, que Sigurðr a magiquement oubliée. Et voici l'épisode crucial (*Völsunga saga* 27) qui va précipiter le cours du destin. Sigurðr y joue le rôle que Gunnarr aurait dû remplir puisqu'ils ont « échangé leurs apparences », c'est donc lui qui conquiert Brynhildr, abusée, mais leur amour, n'est pas consommé (l'épée Gramr, nue, placée entre eux dans le lit) ; pourtant, ils échangent leurs anneaux. Plutôt que de voir en Sigurðr, alias Gunnarr, un modèle de héros chevaleresque ou un exécuteur implacable des arrêts du destin, voyons en lui une victime de l'amitié jurée.

La suite est connue. La situation est trop ambiguë, trop scabreuse aussi pour demeurer inconnue. Une dispute entre Guðrún et Brynhildr, à laquelle le *Nibelungenlied* donnera un éclat saisissant, dévoile la vérité que confirme le témoin qu'est l'anneau remis par Brynhildr à Sigurðr.

Dès lors, la mécanique inexorable des vengeances va se déclencher. Brynhildr excite Gunnarr à tuer Sigurðr, mais Gunnarr refuse : ils sont frères jurés. Seulement, Guþormr, lui, n'a pas été associé à cette cérémonie. Ce sera donc lui qui se chargera du meurtre, lequel donne lieu, ici encore, à une double tradition : Sigurðr sera tué, soit dans son lit, soit dans une forêt, mais dans un cas comme dans l'autre, sans gloire.

La *Völsunga saga*, que nous suivons d'assez près, reprend en fait quatre poèmes de l'*Edda* que, comme d'habitude, elle s'efforce de fondre en un tout cohérent. Ce sont : la *Sigurðarkviða*, et le *Brot af Sigurðarkviðu* qui se démarquent exactement, la *Guðrúnarkviða* I qui est la première des grandes élégies héroïques de l'*Edda*, et la *Helreið Brynhildar*. On vérifie et l'utilité et la pertinence du travail de l'auteur de *Völsunga saga* lorsque l'on compare son récit aux notations brèves et décousues des poèmes eddiques. Ceux-ci, toutefois, insistent davantage sur les conflits intérieurs qui déchirent les héros. La strophe 10 du *Brot*, où résonne le rire tragique de Brynhildr qui vient d'apprendre la mort de Sigurðr est une réussite :

Rit alors Brynhildr
— Retentit tout le palais —
Une fois, une seule,
De tout son cœur :
« Longtemps puissiez jouir

Des terres et des féaux
Puisque avez abattu
Le vaillant roi. »

Dans la *Guðrúnarkviða*, au contraire, nous percevons des thèmes populaires comme celui des consolations à l'affligée (strophes 3 à 12) qui revient fréquemment dans les ballades médiévales, ce qui n'empêche pas l'auteur de trouver des images étonnantes où, dans une atmosphère comme raréfiée, le geste stylisé prend un relief extrême, le tragique naissant d'un pathétique poussé à son paroxysme :

Guðrún regarda
Une fois, une seule ;
Vit des cheveux du roi
Le sang ruisseler,
Les yeux étincelants
Du prince fermés,
La forteresse du cœur (= la poitrine)
Par le glaive abattue.

Alors, s'affaissa Guðrún,
Penchée près de la couche ;
Ses cheveux se défirent,
Ses joues s'empourprèrent,
Et la pluie de ses larmes
Courut sur ses genoux.

Alors pleura Guðrún,
La fille de Gjúki,
Si fort que ses pleurs
Inondèrent ses tresses
Et que crièrent
Les oies dans le clos,
Les superbes oiseaux
Que possédait la femme.

Revenons à l'histoire : Guðrún s'en va au Danemark où elle reste sept saisons. Pour Brynhildr, elle refuse de survivre à Sigurðr : ayant fait tuer ses esclaves et ses serves, elle se suicide d'une épée. La *Helreið Brynhildar* donne à la malheureuse une formidable stature apparentée à celle des grandes héroïnes de la tragédie grecque.

L'importance de la magie et du merveilleux ne cesse de croître d'un bout à l'autre de cet épisode : voyage chez les

morts, suscitations d'êtres surnaturels, conjurations. Mais disons qu'ils ont, peut-être, en partie perdu de leur intensité ou de leur profondeur, comme si les auteurs évoluaient, par force, sur un plan plus humain dès que s'est estompée la grande figure centrale qui justifiait tout le cycle.

11. *Le cycle d'Atli*

Est-ce pour cela qu'à partir de son chapitre 32, la *Völsunga saga* éprouve le besoin de faire rebondir l'intérêt en accrochant à la légende le motif, certainement très ancien, d'Atli-Attila, fidèle en cela, d'ailleurs, à deux poèmes encore de l'*Edda*, l'*Atlamál* et l'*Atlakviða* ?

Après la mort de Sigurðr, en effet, Atli — qui, donc, doit être Attila — qui nous est présenté comme fils de Buðli et donc frère de Brynhildr (on se reportera utilement aux tableaux généalogiques tirés des textes norois et qui accompagnent la présente étude) épouse Guðrún dont on voit bien qu'elle est désormais le personnage-pivot de tout le récit. Ils auront deux fils, Erpr et Eitill. Soulignons rapidement la situation, tout à fait classique maintenant, dans laquelle se trouve Guðrún : ses frères (Guþormr conseillé par Gunnarr et Högni) sont les assassins de son premier mari, Sigurðr, lequel est l'homme qu'aima la sœur, Brynhildr, de son second mari, Atli. Elle tient à venger Sigurðr, elle presse Atli de s'en charger. Celui-ci invite, pour les honorer dit-il, Gunnarr et Högni (Guþormr ayant été occis par Sigurðr mourant qui lui a lancé son épée Gramr). Bien qu'avertis, comme toujours, du danger qui les menace — Guðrún, fidèle à l'éthique familiale que nous connaissons bien maintenant, leur a fait remettre en secret un anneau d'or entortillé d'un poil de loup — ils s'y rendent, sont faits prisonniers et atrocement exécutés, en scènes bien connues qu'a privilégiées, également, l'iconographie : on arrache le cœur de la poitrine de Högni ; pour Gunnarr, il est jeté dans une fosse pleine de serpents qu'il charme, vieux thème orphique, en jouant de la harpe : il faudra que la mère d'Atli, métamorphosée en serpent, se charge personnellement de mettre fin aux jours du héros.

Dès lors, la conduite de Guðrún est toute tracée : elle veut venger ses frères. Elle le fera avec une rare férocité, par une action qui rappelle la légende d'Atrée et de Thyeste ou, dans

le domaine norois, celle de Völundr telle que rapportée dans la *Völundarkviða* : elle attire à l'écart les fils qu'elle a eus d'Atli, Erpr et Eitill, les tue, fait monter leurs crânes en coupes à boire, donner leurs cœurs à manger et leur sang à boire à Atli. Après quoi, elle l'instruit de ce qu'elle vient de faire, puis l'enivre, le poignarde, met le feu à sa halle et le fait périr avec tous ses hommes. Fresque sauvage et d'une démente grandeur que domine la silhouette échevelée de la femme forcenée dans une atmosphère d'un fatalisme désolé. Nous sommes arrivés au chapitre 38 de la *Völsunga saga*.

L'*Atlamál*, sur le mode populaire, voire rustique, et l'*Atlakviða*, beau texte aristocratique et racé centré sur le maintien inflexible de l'honneur, ont servi de modèles à l'auteur de *Völsunga saga*. Revoyons le motif de l'or maudit :

Le Rhin seul gardera
Le métal de discorde,
L'or venu des Ases,
L'héritage des Níflungar,
— Dans l'eau tourbillonnante
Luisent les anneaux welches —
Plutôt que luise l'or
Sur les bras des enfants des Huns

et méditons la strophe 46 du même poème (*Atlakviða*) qui le conclut mais qui est peut-être un ajout plus récent :

Assez parlé de cela ;
Que jamais n'agisse ainsi
Nulle femme en cotte de mailles
Pour venger ses frères ;
Elle a de trois rois
Porté nouvelle de mort,
La belle, la brillante,
Avant de trépasser.

L'*Atlamál*, dit groenlandais parce qu'il aurait été composé dans ce pays, est beaucoup plus prosaïque, il fait état d'un réalisme brutal, d'une fureur déchaînée, voire d'un violent souffle épique, par exemple pour dépeindre la navigation forcenée des Gjúkungar :

Se mirent à ramer les puissants,
Arrachant à demi la quille,
Souquèrent rude sur les rames,
De fureur possédés ;
Les tourillons s'arrachèrent,
Les tolets se brisèrent,
N'amarrèrent pas les bateaux
Quand ils en descendirent. (= pour ne pas fuir)

L'auteur déploie un insoutenable sadisme dans les strophes où Guðrún se vante de son sinistre exploit, auprès d'Atli :

Tes fils, tu viens de les
Perdre, jamais ne l'eusses dû ;
Regarde bien leurs crânes :
Tu les pris pour vaisseaux à bière,
J'ai quelque peu allongé la boisson :
J'y ai mêlé leur sang.

J'ai pris leurs cœurs,
Sur des branchettes les ai cuits,
Te les donnai ensuite,
Disant que c'étaient cœurs de veaux ;
— La faute t'en revient —
Tu n'en as rien laissé,
Les as goinfrement mastiqués,
Confiant en tes mâchoires.

Voilà ce qu'il en fut de tes enfants
— Qui souhaiterait pire ? —
J'ai pris ma part dans cette faute,
Point ne m'en vante pourtant.

Nous sommes loin, assurément, de la noblesse hiératique des grands textes consacrés à Sigurðr. Il est vrai qu'*Atlamál* et *Völsunga saga* sont d'accord pour préciser qu'après cette ignominie, Guðrún veut mettre fin à ses jours en se jetant dans la mer.

12. *La fin de Hamðir*

Et nous voici parvenus au terme de l'histoire. Les vagues ne voudront pas de Guðrún, elles la rejetteront sur les terres du roi Jónakr, qui l'épouse et dont elle aura trois fils, Hamðir, Sörli et Erpr. De nouveau, sans doute, nous accrochons ici

une autre tradition différente des précédentes, et peut-être ancienne puisque, de l'avis de tous les spécialistes, le *Hamðismál* est certainement le texte le plus ancien de tout le cycle héroïque de l'*Edda*.

L'éclairage, en effet, se déplace une dernière fois. On nous apprend que Guðrún et Sigurðr ont eu une fille, Svanhildr (qui, donc, porte un nom caractéristique de valkyrie). Elle a épousé un roi, Jörmunrekkr (dont le nom correspond étymologiquement au Got Ermanaric), lequel avait eu d'une précédente épouse un fils, Randvér. Jörmunrekkr a un conseiller, Bikki, qui n'est autre qu'Óðinn travesti : de la sorte, il aura été présent d'un bout à l'autre du cycle. Il calomnie Randvér et Svanhildr que, dit-il, il aurait surpris ensemble. Il n'en faut pas davantage pour déchaîner la fureur du roi qui fait pendre son fils et fouler Svanhildr sous les sabots des chevaux, en un geste qui rappelle, bien entendu, la mort de Brunehaut. De nouveau, et ce sera la dernière manifestation de ce mouvement à pulsions qui se sera répété de bout en bout, Guðrún entend venger les fils qu'elle a eus de Jörmunrekkr. Elle les excite en rappelant les épreuves qu'elle a endurées ; c'est l'argument de la Guðrúnarhvöt :

Pourquoi restez-vous assis à dormir votre vie ?
Qui vous retient de parler par liesse ?
Alors que Jörmunrekkr fit fouler aux chevaux
Votre sœur, jeune par l'âge,
Chevaux blancs, chevaux noirs sur le chemin de guerre,
Chevaux gris tenus en bride par les Gots.

Vous n'êtes pas semblables à Gunnarr,
Vous n'avez pas le cœur comme l'avait Högni ;
Vous devriez chercher à le venger
Si vous aviez le cœur de mes frères
Ou le rude courage des rois hunniques.

C'est *Völsunga saga*, en son chapitre 42, qui relate la mort de Jörmunrekkr et de ses fils. Le *Hamðismál* narre les mêmes événements avec un laconisme saisissant, dans une ambiance barbare, difficile à suivre, noire mais trouée d'intenses taches colorées : sa conclusion, que voici, met en relief, au vers 4 de la strophe 30, la leçon que l'on peut tirer de l'ensemble de ces récits :

Bien avons combattu, droits sur les corps des Gots,
Bien navrés par l'estoc, comme aigles sur la branche ;
Haute gloire avons reçue, que mourions maintenant ou hier,
On ne peut survivre d'un soir à la sentence des Nornes.

Là succomba Sörli au pignon de la salle,
Et Hamðir s'effondra sur le dos des maisons.
Tel est l'ancien Dit de Hamðir.

A quelques épisodes près, le lecteur connaît maintenant, présentés d'une seule coulée pour les rendre aussi intelligibles que possible, les péripéties de cette légendaire histoire, longue et complexe. Il n'aura pas manqué de sentir à quel point le récit ne cesse d'évoluer sur divers plans en constante interférence — disons, par exemple, le divin, l'héroïque et l'humain — il aura été frappé de la curieuse technique à répétitions qui rend certains personnages ou certaines péripéties interchangeables et il aura pu entrevoir à quel patient travail de marqueterie, ou plutôt de tapisserie ont dû se livrer, respectivement, les rassembleurs qui s'efforcèrent d'organiser en un tout cohérent, d'une part les poèmes héroïques de l'*Edda*, d'autre part, la *Völsunga saga*.

Il sera donc utile de nous pencher un moment sur ces textes eux-mêmes pour essayer de prendre une mesure exacte du travail d'élaboration auquel a donné lieu le mythe de Sigurðr.

II. LES TEXTES EUX-MÊMES

Le récit que nous venons de reconstituer repose exclusivement sur les sources scandinaves. Bien que ce soient les plus anciennes, les plus complètes et, au total, les plus cohérentes, elles ne représentent pourtant qu'une partie d'un ensemble beaucoup plus vaste. Et même en ne s'en tenant qu'à ces textes, ils sont d'âges fort différents, les plus anciens (*Hamðismál*) pouvant remonter à l'articulation des VIII[e] et IX[e] siècles, les plus récents (*Grípisspá* qui est probablement de la main du compilateur des poèmes héroïques de l'*Edda*) datant du dernier tiers du XIII[e] siècle. Le travail de recons-

titution auquel se livrent les exégètes modernes pose maints problèmes, concernant, par exemple, l'ordre des strophes, voire le titre et l'individualisation de certains morceaux : *Reginsmál* et *Fáfnismál*, ainsi, sont des titres récents. Les critères de datation sont contestables parce que ces poèmes ont été fréquemment repris, et donc modifiés, au cours des siècles et qu'il est difficile de trancher sans appel. Ainsi, B. Nermann a essayé de les classer d'après les armes et les bijoux qu'ils mentionnent, en fonction des acquis de l'archéologie. Il conclut que la *Sigurðarkviða* et quelques parties de la *Helgakviða Hjörvarðssonar* dateraient d'avant 800 et que l'*Atlakviða* et la *Völundrakviða* iraient jusqu'à remonter au VIe siècle ! Mais Einar Ól. Sveinsson, qui part d'arguments philologiques et comparatistes, aboutit, comme nous allons le dire, à des conclusions assez différentes. Ce préambule entend donc signifier que les vues qui vont suivre gagneront à être entendues avec prudence. L'objectif que je vise n'est d'ailleurs pas premièrement de nature strictement scientifique : je cherche plutôt à démêler les éléments qui informent ou colorent un mythe. Une saine critique textuelle y est certainement utile, elle ne constitue pas l'essentiel de ma recherche.

Rappelons que seront envisagés, d'abord, les textes scandinaves, puis les autres.

1. *Les textes scandinaves*

Ce sont donc, dans l'ensemble, les plus anciens. Nous sommes fondés à le penser en raison de noms propres historiques comme Frakkland ou Rín (Rhin) et des peuplades qui sont évoquées : Huns, Gots, Burgondes. Mais il est visible que les traditions anciennes ont dû s'adapter à des milieux variés, selon les époques. Pour ne donner qu'un exemple, nous avons vu que le *Hamðismál* de l'*Edda poétique* était sans doute un de nos témoins les plus reculés. Il rapporte des événements qui concernent les Gots orientaux, ce fut peut-être, initialement, un de ces poèmes héroïques que mentionne Jordanes et qui aura été adapté selon les circonstances. Mais un examen plus attentif montre qu'en fait, il n'y a que les noms propres et quelques commentaires qui soient gots. Le reste est repris à la tradition ouest-ou nord-

germanique. Et même quant au gotique, la philologie démontre que l'onomastique date d'une époque relativement récente. Ainsi, Jörmunrekkr correspond peut-être à Ermanaric, mais la métaphonie (u pour a dans la seconde syllabe) combinée à la fracture (jö-pour e-) prouve que la forme du mot ne peut être antérieure, au mieux, à 550 !

a) L'Edda poétique

Rappelons rapidement que l'on dénomme ainsi un codex, découvert en Islande au XVII[e] siècle, par l'évêque Brynjólfur Sveinsson qui en fit don au roi de Danemark (dont dépendait l'Islande), d'où son nom de *Codex Regius*. Ce manuscrit date du XIII[e] siècle mais la paléographie a démontré qu'il était la copie d'un original plus ancien d'un bon siècle. Il renferme presque tous les grands poèmes mythologiques — qui ne nous retiendront pas ici — et héroïques sur lesquels se fonde notre connaissance des antiquités nord-germaniques. En ce qui concerne les poèmes héroïques, ils représentent une collection de textes assez disparates tant par le sujet que par la date probable de leur composition puisqu'il est clair qu'à l'exception de la *Grípisspá*, ils ont vu le jour à des époques et, éventuellement, en des lieux bien différents. Einar Ól. Sveinsson, que je suis ici de nouveau, propose le classement chronologique suivant :

— Sont probablement les plus anciens : la *Hlöðskviða* qui, à vrai dire, ne figure pas dans l'*Edda poétique* mais dans une saga dite « légendaire », la *Hervarar saga og Heiðdreks konungs* (la *Saga de Hervör et du roi Heiðrekr*, Paris, Berg, 1988), qui se fait l'écho d'un violent affrontement, au IV[e] siècle, entre Gots et Huns : elle ne parle pas de Sigurðr, mais le type de situations héroïques qu'elle offre est tout à fait identique à ce que nous proposent les poèmes héroïques de l'*Edda*, dont les plus anciens sont : le *Hamðismál* qui, curieusement, présente le dernier épisode de la geste de Sigurðr ; puis l'*Atlakviða* et le *Brot af Sigurðarkviðu* ; la *Völundarkviða* qui nous retiendra seulement pour l'un de ses thèmes, l'atrocité d'une vengeance exercée sur des enfants ; la *Helgakviða Hundingsbana* II et la *Helgakviða Hjörvarðssonar* ; sans doute un nucleus qui a servi de point de départ à la composition, récente, de la *Grípisspá* ; l'ensemble *Reginsmál-Fáfnismál*, qui, d'ailleurs, interfèrent ; et le *Sigrdrífumál* ;

on a tendance à leur ajouter, pour le ton, typique, seulement, le *Bjarkamál* qui figure dans la *Saga de Saint Óláfr* (traduction française, Paris, Payot, 1983) de Snorri Sturluson. Quelques dates ont été avancées plus haut : elles doivent être prises avec une prudence extrême, mais tout concourt à les faire remonter avant, souvent même plusieurs siècles avant — les textes que voici, plus récents (XIIe et XIIIe siècles, s'il s'agit, en tout cas, de leur composition dans l'état que nous leur connaissons) que sont : la *Helgakviða Hundingsbana* I, la *Guðrúnarkvida* II, la *Guðrúnarhvöt,* la *Guðrúnarkvida* I, l'*Atlamál,* l'*Oddrúnargrátr,* la *Sigurðarkviða,* la *Helreið Brynhildar* et la *Guðrúnarkviða* III qui offre l'originalité, rare, de présenter un cas d'ordalie.

Entre tous ces textes, le lien est, d'ordinaire, des plus lâches. Cependant, la continuité est assurée par les thèmes, que nous avons énumérés en passant (or maudit, vengeances implacables, serments contraignants, code d'honneur intangible, toute-puissance du Destin), les personnages pour lesquels nous avons noté des manières de filiations (Helgi-Sigurðr-Gunnarr-Hamðir pour les hommes; les « valkyries » et donc Brynhildr, puis, surtout, Guðrún qui n'est pas proprement une valkyrie, et Svanhildr). A une lecture cursive, les raccrocs paraissent souvent forcés comme si, nous l'avons suggéré, les compositeurs se donnaient la plus grande peine pour justifier « logiquement » l'irruption d'un nouvel épisode ou d'un personnage jusqu'alors inconnu, dans leur volonté de greffer une tradition nouvelle sur un axe thématique commun : ainsi de l'introduction, à partir du cycle de Helgi, de Sigurðr en tant que fils posthume de Sigmundr Völsungsson et donc de demi-frère de Helgi ; ou de Jörmunrekkr que ne rattache à l'histoire centrale que le souvenir du meurtre de Svanhildr, promue fille de Sigurðr. Le connaisseur des sagas et de leur esprit comprend que, de la sorte, le ou les compilateurs-rédacteurs (ou « récriveurs ») de l'ensemble héroïque de l'*Edda* ont certainement voulu nous donner une sorte d'*aettsaga* (saga de famille, ce que se doit d'être toute véritable saga) de Sigurðr, dessein qui transparaît, sans ambiguïté cette fois, à la lecture de *Völsunga saga.*

L'antiquité du motif ne peut, cependant, être révoquée en doute. Ne prenons qu'un petit exemple : Fáfnir n'est pas seulement connu des textes qui viennent d'être énumérés, nous le rencontrons également dans un ouvrage de pure

technique scaldique, le *Háttalykill* (Clef des Mètres/scaldiques/) que composa, vers 1150, le jarl Rögnvaldr des Orcades, ainsi que dans un manuscrit, norvégien, de la *Þidriks saga*. Dans un cas comme dans l'autre, il est appelé Fadmer et le savant norvégien S. Bugge a montré depuis longtemps que ce doit être là la véritable étymologie de ce nom (Fadmer > Faðmnir) qui signifierait alors : « celui qui embrasse », au sens premier de ce dernier verbe, l'or, bien entendu.

Le cas de l'*Atlakviða* est intéressant, et révélateur. C'est, je l'ai dit, le meilleur morceau du cycle, peut-être. Il paraît très proche de la tradition allemande ; Gunnarr y est donné pour « l'ami des Burgondes » *(vinr burgunda)*, le trésor est celui des Niflungar *(hodd Níflunga)*, les Gjúkungar y étant appelés Níflungar et le toponyme Rosmofjöll Rínar renvoyant à une localité allemande connue. Il ne saurait être groenlandais malgré l'intitulé qu'il porte dans le *Codex Regius*, non plus, d'ailleurs, que l'*Atlamál*, l'un et l'autre paraissant bien remonter à bien avant la découverte du Groenland (fin du Xe siècle). La version actuelle présente de sérieuses difficultés puisque J. Becker est allé jusqu'à supposer quatre auteurs différents. Mais la suite des événements rapportés est claire, et la structure, solide : la tragédie se déroule en trois grands actes dont chacun mène le lecteur du doute à la certitude. Une première partie (strophes 1 à 13) nous conduit jusqu'au départ des frères de Guðrún, dûment prévenus par leur sœur, vers leur sort fatal; la seconde (strophes 14 à 32) se passe chez Atli et voit la mise à mort de Högni puis de Gunnarr ; la troisième (strophes 33 à 43) retrace la terrible vengeance de Guðrún. En ses trois temps de longueurs presque égales, nous avons un ensemble dominé et cohérent qui ne laisse aucun doute sur les intentions du ou des auteurs.

La *Grípisspá* est tout aussi éloquente. Nous avons dit que son auteur devait être au courant de tous les textes ou traditions qu'il a ordonnés en un récit intelligible. C'est pourquoi l'on a souvent suggéré que ce pourrait être le compilateur même du *Codex Regius*.

Cela nous met en état de parler de la lacune, déjà évoquée, que présente le *Codex Regius*. Elle est importante : après la strophe 29 du *Sigrdrífumál* manquent huit folios sur le contenu probable desquels les savants ont amplement conjecturé. Ils sont à peu près tous d'accord pour penser que cette lacune a dû contenir une *Sigurðarkviða hin meiri* qui, peut-être,

détaillait des exploits de Sigurðr, concernant, notamment, la façon dont il a vengé son père, Sigmundr. Ainsi serait pallié ce « défaut » que j'ai signalé dès le début : l'absence de véritables exploits personnels, de prouesses nonpareilles dont créditer ce modèle du héros. Sans récuser l'existence possible de ce texte, je ne crois pourtant pas à la nécessité de ce type d'affabulation, pour des raisons qui, je l'espère, deviendront claires au fur et à mesure que nous progresserons dans l'étude du mythe. Andreas Heusler a essayé de reconstituer ce texte, d'après *Völsunga saga* : il imagine un Poème du Faucon, un Poème des Rêves, etc. Ses recherches, quelle que soit leur valeur, auront au moins eu l'intérêt de manifester l'utilité de la *Völsunga saga* : l'auteur de celle-ci avait, à l'évidence, une version sans lacune du *Codex Regius* sous les yeux ; on peut même imaginer que ses chapitres 22 et 32 sont une transcription du ou des poèmes perdus. Nous comprenons, en tout cas, pourquoi la *Sigurðarkviða* que contient le *Codex Regius* est dite « courte » *(in skamma)* alors que le Fragment *(Brot af Sigurðarkviðu)* qui s'y trouve également est nettement plus court qu'elle.

Un développement sur les *Helgakviður* (qui sont donc trois : les deux *Helgakviða Hundingsbana* et la *Helgakviða Hjörvarðssonar*) ne sera pas déplacé ici non plus. Ces textes sont passionnants à plus d'un titre, ne serait-ce que parce qu'ils entendent raccorder Sigurðr à une tradition plus ancienne, voire archaïque, à connotations nettement religieuses : le nom même de Helgi signifie « sacré », il pourrait être la figure de ce héros solaire auquel, nous le dirons, Sigurðr doit bon nombre de traits. Les trois poèmes se présentent dans l'ordre chronologique : *Helgakviða Hundingsbana* II, *Helgakvida Hjörvarðssonar, Helgakvida Hundingsbana* I. Ils sont donc d'âges, et aussi d'origines différents, ce ne sont pas des morceaux d'une seule venue, mais des conglomérats de poèmes reliés par des passages en prose, celle-ci étant narrative alors que les strophes consignent répliques et dialogues, ce qui pourrait être l'indice d'une structure initialement épico-dramatique. *Helgakviða Hundingsbana* II donne, dans sa conclusion aux strophes 14 à 18, une source aujourd'hui inconnue : *svá segir í Völsungakviðu inni fornu*, voilà ce qui est dit dans le Chant ancien des Völsungar. *Helgakviða Hjörvarðssonar* est à l'évidence un centon de morceaux fort mal rassemblés, alors que *Helgakviða Hundingsbana* I, le plus récent des trois, est

d'abord un chef-d'œuvre proprement scaldique. Les *kenningar* y abondent, certaines d'une superbe venue (« le grand hiver des lances grises » pour « la bataille »). *Völsunga saga* a d'ailleurs un chapitre (9) sur Helgi qui se fonde visiblement sur *Helgakviða Hundingsbana* I. L'intérêt majeur de ces poèmes tient à leur origine bien danoise, confirmée d'ailleurs par Saxo Grammaticus (qui nous parle d'un « Helgo ») chantant les héros légendaires de son pays. Voyez les toponymes : Helgi vient de Hringstaðir, actuelle Ringsted, il reçoit les Sigarvellir, soit Sigersted près de Ringsted, il se dit originaire de Hlésey, qui est Laesø. Les poèmes mentionnent Ylfingr, Skjöldungr, Yngvi, qui sont des rois danois, ils évoquent Heðinsey (Hiddensø près de Rügen), l'Örvarsund (Øresund), le Varinsfjörðr qui a donné son nom à Warnemünde, le Svarinshaug (Schwerin), et Möinsheimr qui est l'île de Møn. Du reste, les poètes danois de l'époque moderne ont fait de Helgi une sorte de héros national incarnant les luttes des Danois contre les Germains du Sud.

Ces quelques incursions dans certains de ces poèmes héroïques me permettront aussi de noter une fois pour toutes un autre de leurs caractères particulièrement intéressant, leur intertextualité, qui pourra, au demeurant, s'étendre aussi bien à des poèmes germaniques non scandinaves : ce peut être un gage tout à fait recevable de leur authenticité. Pour ne citer qu'un détail, il est saisissant de trouver mentionnés les Gjúkungar à la strophe 27 du *Hyndluljóð*, poème magique, gnomique et généalogique de l'*Edda*, qui n'a rien à faire avec le cycle héroïque.

Quant à l'écriture, et sans nous attarder en ce domaine, il est cependant remarquable que les trois chants de Helgi et les poèmes consacrés aux enfances de Sigurðr forment une unité : les passages narratifs sont dans le mètre dit *fornyrðislag*, les dialogues sont écrits en *ljóðaháttr*, la liaison se faisant par des passages en prose, comme dans les sagas légendaires ou *fornaldarsögur*.

Une rapide incursion du côté des intentions possibles des auteurs ne manque pas d'intérêt non plus : certains de ces poèmes sont centrés sur Sigurðr, sur sa mort en particulier (le *Brot*, par exemple) ; d'autres s'intéressent à la fin des Burgondes et aux légendes qui les entourent (ainsi, l'*Atlakviða*) ; d'autres encore essaient de fondre les deux types précédents (voyez *Gudrúnarkviða* II ou une saga comme

Völsunga saga) ; et il y a des influences chrétiennes obvies sur la *Guðrúnarkviða* III (ordalie) ou sur l'*Oddrúnargrátr* : le personnage lui-même d'Oddrún, prétendue maîtresse de Gunnarr, paraît bien inventé pour les besoins de la cause, qui est d'introduire un thème appelé à connaître une belle fortune dans les ballades médiévales, celui des imprécations magiques proférées par une « spécialiste » afin de faciliter la délivrance d'une femme en couches.

Quant au style et au ton, on se permettra quelques considérations succinctes.

D'eux-mêmes, les poèmes du cycle de Sigurðr admettent une répartition en trois grandes catégories.

Il y a d'abord les anciens lais héroïques, qui sont rédigés dans un mètre spécial, le *málaháttr* (mètre des « dits »), tels le *Hamðismál*, l'*Atlakviða* et le *Brot*. Le ton hésite entre l'épique pur, avec ses simplifications et ses grossissements, et le dramatique, ce qui fait que le récit progresse par une succession de relations d'actions et d'échanges de répliques, laconiques à l'ordinaire. Si ce mètre accuse une assez grande ressemblance avec le long vers ouest-germanique, le mode de relation, beaucoup plus étoffé, nous rappellerait, s'il en était besoin, que le génie narratif des grands poètes islandais est passé par là : ces longues histoires au décor changeant forment une trame si propice à saga (si *sögulig*, aurait-on dit, à l'époque, en Islande) que l'auteur de *Völsunga* n'a pu s'y tromper.

Le second groupe comporterait les *Helgakviður*, sur le compte desquels nous avons déjà eu l'occasion de nous prononcer.

Restent les grandes élégies héroïques, réservées à la mort de Sigurðr et au sort des deux femmes qu'il a aimées, les trois *Gudrúnarkviður*, donc, et la *Helreið*. Ce sont de longs monologues dramatiques où un unique personnage dont la stature se trouve de la sorte magnifiée impose sa présence. J'aurai l'occasion de revenir maintes fois sur l'éminente part qui est faite aux femmes (à LA femme) dans ce cycle. Relevons seulement, pour le moment, que ce rôle ne peut être fortuit, dans un univers que l'on se plaît tellement à dire, par défaut d'information, « viril ».

Ce rapide tour d'horizon aura suffi pour convaincre le lecteur que, même en ne s'en tenant qu'aux poèmes de l'*Edda*, nous sommes en présence d'une matière très riche

et très ancienne, remaniée de nombreuses fois selon l'époque et le but visé par chaque auteur. Quand bien même ce corpus poserait à la recherche moderne de redoutables problèmes, son ampleur atteste la profondeur, la pertinence et la solidité d'une thématique.

b) L'Edda de Snorri

Il importe de ne pas confondre l'*Edda poétique* avec l'*Edda de Snorri* Sturluson, dite *Edda en prose*, bien que celle-ci ait, à l'évidence, connu et utilisé celle-là.

Snorri Sturluson (1179-1241) fut un des grands chefs de l'Islande indépendante, membre de la prestigieuse famille des Sturlungar, scalde de haute volée, et auteur de la grande collection de sagas « historiques » ou sagas royales *(konungasögur)* à laquelle la postérité donnera pour titre les deux premiers mots de son texte initial *(Ynglinga saga)* : *Heimskringla*.

Dans son *Edda*, Snorri voulait présenter une sorte de manuel de poétique à l'intention des jeunes scaldes de son temps. Christianisée depuis plus de deux siècles (depuis 999 exactement), l'Islande était en train de se couper des vénérables traditions culturelles de son passé païen. Or, l'art des scaldes ne pouvait, techniquement, s'entendre sans la pratique de recettes de vocabulaire qui interdisait de nommer personnes et choses par leurs noms. Il fallait leur substituer des manières de synonymes, ou *heiti*, ou de périphrases, ou *kenningar*, *heiti* et *kenningar* se devant, par principe, d'exploiter tout le trésor de mythes, croyances et légendes attachés aux dieux païens. Mais ce savoir était en train de se perdre au début du XIIIe siècle. Scalde lui-même, connaissant toutes sortes de poèmes, Snorri est parti d'un principe à la fois pédagogique et didactique : exposer les règles techniques, d'une confondante élaboration, de la métrique scaldique, et justifier la pratique des *heiti* et des *kenningar* par des exemples dûment éclairés.

Mon propos n'est pas de présenter en détail cet ouvrage indispensable à la connaissance de la mythologie nordique : sans lui, nous ne ferions que balbutier sur ce sujet. Snorri, qui était evhémériste et tout imprégné de culture à la fois classique et chrétienne, nous en a proposé un tableau en forme dans la partie de son *Edda* qui s'intitule *Gylfaginning*

et que complètent les remarques du catalogue, dûment explicité, de *heiti* et de *kenningar* intitulé *Skáldskaparmál*.

Pour le sujet précis de la présente étude, il s'est livré à un travail, en somme assez similaire à celui que j'ai soumis au lecteur en commençant (sous la rubrique « Le cycle de Sigurðr meurtrier de Fáfnir ») : il a tenté de reconstituer, à partir des documents dont il disposait, l'histoire de Sigurðr. Son but, on se le rappelle, est toutefois différent : il entend justifier *heiti* et *kenningar*. Par exemple : « Ainsi, on a dit quel est le récit qui explique que l'or soit appelé couche de Fáfnir, ou demeure de Fáfnir, ou métal de Gnitaheiðr, ou fardeau de Grani », ou encore : « Gunnarr et Högni étaient appelés Níflungar et Gjúkungar; voilà pourquoi on appelle l'or trésor ou héritage des Níflungar. » Outre l'intérêt, en quelque sorte synthétique, que présente son évocation du cycle, son travail est souvent précieux par toutes sortes d'observations, fort utiles pour nous, qui lui échappent, chemin faisant, comme inconsciemment. Voyez ceci : « /Ils/ avaient tous les cheveux d'un noir de corbeau, comme Gunnarr, Högni et les autres Níflungar » — qui suffit à détruire d'un trait de plume l'image conventionnelle que nous avons tendance à nous faire du « Germain ». Je n'insisterai pas davantage sur l'*Edda de Snorri* puisqu'elle ne fait que venir en renfort de la poétique.

c) *Les scaldes*

De même, il serait déplacé ici de brocher un long commentaire sur la poésie scaldique dont Snorri fait le point de départ en même temps que le but de son *Edda*. Les scaldes ne concernent notre sujet que dans la mesure où ils peuvent apporter des informations ou des précisions utiles à l'intelligence de ce thème, et c'est rarement le cas.

Pourtant, tout comme Snorri Sturluson qui les tenait pour des sources ou des témoins précieux, nous ne devons pas négliger les renseignements que nous pouvons tirer de leurs poèmes. D'abord parce que l'antiquité de la poésie scaldique, à l'échelle scandinave, bien entendu, est grande. Leur art remonte aux VIIe et VIIIe siècles et les allusions qu'ils prodiguent, d'ordinaire en passant, dans leurs *kenningar*, sont d'autant plus précieuses que, pour eux, elles vont de soi, ce qui vérifie l'ancienneté des légendes ou des mythes qu'ils

évoquent, et qu'à l'évidence, ils se référaient à des traditions qui ne se sont pas toutes perpétuées. Pour ne donner que deux exemples, le premier grand scalde connu, le Norvégien Bragi Boddason, qui écrit au IXᵉ siècle, semble bien faire allusion au *Hamðismál* dans sa *Ragnarsdrápa*, et l'auteur inconnu des *Eiríksmál* (Xᵉ siècle) présente Sigmundr et Sinfjötli accueillant à la Valhöll le roi norvégien Eiríkr Blóðǿx (à la hache sanglante).

d) Saxo Grammaticus

Mais nous foulons de nouveau un sol ferme avec les *Gesta Danorum* du moine danois Saxo Grammaticus (vers 1200). Comme le titre de son ouvrage, en latin, l'indique, il entreprit de relater les hauts faits des rois du Danemark. Les neuf premiers livres de ses *Gesta* nous concernent particulièrement puisqu'il y expose tout ce qu'il a pu collationner de mythes, croyances et légendes attachés aux premiers souverains de son pays. La lecture des *Gesta* est d'autant plus difficile que ce clerc chrétien *bene litteratus* s'applique à fondre en un tout cohérent — donc, un peu comme Snorri Sturluson dans son *Edda* ou son *Ynglinga saga* — ses connaissances classiques, bibliques et proprement autochtones, mais une lecture très attentive de son texte peut fournir d'intéressants éclaircissements sur bien des thèmes antiques. Or les *Gesta* nous offrent une bonne vingtaine d'allusions au sujet qui nous préoccupe ici, et qu'il vaut la peine de recenser parce qu'elles dénotent une indubitable connaissance de la légende de Sigurðr.

On note, par exemple, que s'établissent de remarquables parallèles entre ce que nous pouvons savoir de Sigurðr et ce que Saxo nous dit d'Éric « l'éloquent » *(disertus)* : qui a reçu d'Óðinn de multiples dons, qui a acquis la sagesse en goûtant un plat de serpents préparé par sa mère (on n'oublie pas que, partout, dragon et serpent sont interchangeables) et qui a trouvé dans le sol un imposant trésor (*Gesta*, 1. IV). D'ailleurs, Óðinn nous est présenté comme un grand vieillard borgne, portant manteau long et vaste chapeau, exactement comme dans la *Völsunga saga* 3.

Au livre I, l'épée Gramr est présente, son nom étant utilisé comme adjectif, avec le sens de « féroce ». Le motif de la potion magique qui rend amoureux est présent dans le livre V,

à propos de Gøtvara. On répondra que le philtre d'amour existe dans toutes nos cultures, mais le livre VI nous décrit un cheval merveilleux dans des termes que *Völsunga saga* 13 ne désavouerait pas : là, Óðinn aide Sigurðr à choisir un bon cheval en menant un coursier, Grani, dans une rivière qu'il traverse à la nage à un endroit où les autres chevaux ont rebroussé chemin : c'est que Grani descend de Sleipnir ! Chez Saxo, le cheval a les mêmes qualités que Grani, même si le possesseur n'en est pas Sigurðr.

Au livre VI, le roi Fridleif est averti de ce qui l'attend par des cygnes qui nous renvoient évidemment aux mésanges de Sigurðr, tout comme, au même livre, Ragnarr Loðbrók tue un dragon, bien que d'une manière différente de celle du meurtrier de Fáfnir. Le motif de l'épée nue placée entre les deux amants est au livre IX, le suicide de Signe au terme de la tragique histoire de Hagbard, livre VII, rappelle la mort de Brynhildr. Pour revenir au livre IX, Ragnarr est jeté dans une fosse aux serpents comme Gunnarr, et, au livre VIII, Guðrún est expressément mentionnée par son nom. Saxo en fait une sorcière, ce qui ne coïncide pas avec les textes norois, encore que, dans la *Guðrúnarhvöt*, Guðrún soit dotée de pouvoirs magiques puisqu'on l'y voit revêtir ses fils d'une armure invulnérable.

On sent bien, par conséquent, que, pour ne pas nous restituer l'histoire de Sigurðr telle que nous l'avons dite, Saxo est familier de tout un trésor d'images, de thèmes, de motifs assurément anciens puisque nous les voyons resurgir d'abondance, par la suite, dans les ballades et les contes populaires : ils peuvent fort bien trouver leur origine lointaine dans les récits attachés à Sigurðr.

Mais voici qui est plus intéressant :

Au livre IX, la fille de Sigurðr, Svanhildr, figure sous le nom d'Áslaug, épouse de Ragnarr Loðbrók, lequel, on vient de le dire, est également meurtrier d'un dragon. Saisissons ici un aspect de l'extraordinaire alchimie mentale qui préside à ce complexe de légendes : dans la *Ragnars saga Loðbrókar*, qui fit suite à *Völsunga saga*, Áslaug deviendra une valkyrie nommée Randalín !

Le livre VI des *Gesta*, surtout, mérite un instant d'attention. Il est tout entier consacré au célèbre Starkaðr, le type même du héros nordique pour Saxo. Or la *Saga d'Óláfr Tryggvason*, dite « longue », dans la compilation islandaise intitulée *Fla-*

teyjarbók, associe étroitement Starkaðr à Sigurðr : ils s'affrontent et Sigurðr emporte d'un coup de Gramr deux dents à Starkaðr ; dans un autre passage, tous deux subissent ensemble les mêmes tourments au séjour de Hel, la déesse du monde des morts. Sans doute, les différences sont-elles fondamentales : Starkaðr nous est donné pour une sorte de géant cruel et fourbe, brute massive au demeurant, assez proche, donc, d'un des modèles thématiques associés à Óðinn. Mais tant Saxo que les auteurs des autres textes qui viennent d'être signalés se rassemblent bien dans la volonté d'associer à leur idée de parangon de héros, indifféremment Sigurðr, Starkaðr, Ragnarr, etc.

e) Les sagas

Il est temps d'aborder de front la présentation du genre que je n'ai pas cessé d'évoquer, celui des sagas, puisqu'il englobe le texte qui fait l'objet de la présente étude.

Là encore, la brièveté s'impose ici. Rappelons que ces récits en prose éventuellement agrémentés de strophes ou même de poèmes scaldiques, ont vu le jour, en Islande, entre XIIe et XIVe siècles. Le problème de leur origine, si longtemps et ardemment débattu, paraît en voie de solution : elles sont nées, outre, sans doute, de traditions orales difficiles à cerner (mais où des textes comme *Völsunga saga* peuvent apporter de précieux éléments) d'une intelligente adaptation aux ressources des narrateurs, de l'historiographie et de l'hagiographie latines, antiques et médiévales. Ce ne sont pas des textes strictement originaux, leur éminente qualité, qui en fait sans conteste le fleuron de l'art narratif du Moyen Âge occidental, tient à un ton, un art de dire (le substantif *saga* est en relations directes avec le verbe *segja* : dire, raconter), lui-même, bien entendu, fruit d'une vision caractéristique de l'homme, de la vie et du monde.

On les répartit en cinq grandes catégories énumérées ici, non exactement dans l'ordre de leur apparition, mais plutôt en fonction des périodes successives où elles ont connu leur plus grande popularité. Si les sagas royales (*konungasögur*) semblent bien être apparues les premières — leur nom vient du fait qu'elles racontent la vie des rois de Danemark et de Norvège, nous avons dit que le fleuron en était la *Heimskringla* de Snorri Sturluson — les sagas des Islandais (*Íslendingasögur*)

qui rapportent les destinées des premiers colonisateurs de l'Islande (aux IXe et Xe siècles) ou de leurs successeurs immédiats, et les sagas de contemporains *(samtíðarsögur)*, qui s'intéressent aux évêques d'Islande *(byskupa sögur)* ou à la famille des Sturlungar (entre 1116 et 1264, *Sturlunga saga*) connaissent leur âge d'or surtout dans la seconde moitié du XIIIe siècle. Elles n'intéressent pas directement mon propos, non plus que les sagas de chevaliers *(riddarasögur)* qui sont des adaptations de nos chansons de geste ou de la littérature courtoise française, allemande ou arthurienne.

En revanche, la catégorie des « sagas légendaires » ou « sagas des temps très anciens » *(fornaldarsögur)* nous concerne au premier chef puisque l'exemple le plus célèbre en est la *Völsunga saga*.

Les *fornaldarsögur*, sans renoncer totalement aux prétentions à l'historicité qui marquent les sagas, à quelque catégorie qu'elles appartiennent, sont, plus délibérément que les autres, écrites *til gamans*, pour le plaisir du lecteur. Elles puisent donc, d'ordinaire, dans le trésor de légendes, contes, mythes ou simplement anecdotes errantes, comme on dit en danois *(vandreanekdoter)*, qui avaient cours dans toute l'aire d'expansion germanique. Une de leurs originalités est qu'elles ne se déroulent pas nécessairement dans les pays du Nord. Une autre vient de ce qu'elles sont souvent truffées de poèmes ou qu'elles démarquent visiblement, en prose, des textes poétiques qui, souvent, ont disparu depuis : nous leur devons de nous en avoir préservé des fragments. Sans la *Saga de Hervör et du roi Heiðrekr*, par exemple, qui est une *fornaldarsaga*, nous aurions perdu à jamais un joyau comme la *Hlöðskviða*. Dernier trait notable : les sagas « légendaires » sont de composition plus récente que les autres, les premières ne doivent guère avoir vu le jour avant 1260 environ, un peu comme si, la matière s'étant épuisée qui informait les autres catégories de sagas, les auteurs s'étaient rabattus sur le seul type de sujet qu'ils n'avaient pas encore exploité.

On notera cependant deux choses : un trait ne se modifie pas, qui est le fameux style de saga, fait de sécheresse, de réalisme et de dynamisme ; en outre, en structure profonde, une *fornaldarsaga* obéit aux mêmes principes de composition que toutes ses congénères : elle est centrée sur la vie d'un personnage central (de plusieurs successifs s'il s'agit de la sous-catégorie des *Íslendingasögur* dite « sagas de famille »

qui s'intéressent alors aux chefs successifs d'un clan donné, l'exemple étant ici la *Saga des Chefs du Val-au-Lac, Vatnsdoela saga*) qu'elle suit de sa naissance à sa mort en mettant l'accent, bien entendu, sur les actes qui l'ont rendu célèbre. On suit donc fidèlement, d'une catégorie à l'autre, le même schéma, la nuance étant que le personnage en question est un roi — de préférence un roi qui fut aussi un saint, comme saint Óláfr Haraldsson — dans les sagas royales, puis un grand chef laïque (sagas de familles, ou sagas de contemporains), puis un héros plus ou moins légendaire (*fornaldarsögur*). Le principe d'écriture de la *vita* latine d'un saint reste donc respecté, mais alors que les autres catégories restent obéissantes à un prétexte historique, les sagas légendaires ne répugnent pas à accrocher au passage tous les éléments fabuleux que peut connaître l'auteur. Un des intérêts majeurs de ce dernier genre, encore que ce caractère ne soit jamais totalement absent d'une saga, quelle qu'elle soit, tient donc aux réminiscences païennes ou légendaires qu'elle livre, parfois à l'insu de son auteur. Pour ne citer qu'un cas particulièrement éloquent, il n'est sûrement pas fortuit qu'une des plus belles *Íslendingasögur, Laxdoela saga (La Saga des Gens du Val-au-Saumon)* centre son éclairage sur la destinée tragique d'une héroïne hautement impressionnante à laquelle il se trouve que l'auteur a donné le nom de Guðrún !

Or la *Saga des Völsungar*, la saga des descendants de Völsungr, en première approximation car nous verrons qu'il y a peut-être lieu de s'interroger sur le sens profond de ce prénom, est à la fois une des plus anciennes et des meilleures *fornaldarsögur*.

On la date d'environ 1260 parce que son chapitre 22 nous donne une description de Sigurðr qui ne va pas sans évoquer directement un passage similaire de *Þidriks saga*, texte dont nous parlerons plus loin. Dans le manuscrit principal qui nous la livre, elle précède immédiatement la *Ragnars saga Loðbrókar* (Saga de Ragnarr aux braies velues), héros « viking » très célèbre qui aurait épousé Áslaug, fille de Sigurðr. Il n'est pas exclu que *Völsunga saga* ait été conçue comme une sorte d'introduction à *Ragnars saga Lodbrókar* afin de justifier le caractère héroïque de ce dernier personnage. Ce manuscrit remonte au XVe siècle, mais il ne fait pas de doute qu'il est une copie d'un original datant de deux siècles plus tôt. Selon certains savants, comme Åke Ohlmarks, il a pu exister une

Völsunga saga plus ancienne encore, dont celle-ci ne serait qu'une refonte. En tout état de cause, comme le dira la rapide analyse qui va suivre, cette saga est visiblement un conglomérat de toutes sortes de traditions, calques ou réminiscences attachés, non à un (Sigurðr), mais à plusieurs héros ou héroïnes que l'auteur de notre version s'est efforcé de raccorder tant bien que mal par des moyens généalogiques ou thématiques, selon le cas, moyens que la critique n'a pas grand-peine à déceler, même si les certitudes sont, sur ce point, toujours contestables.

Le contenu de la saga est, en effet, en même temps clair et nettement sollicité. Le texte suit strictement l'« histoire » des Völsungar sur cinq générations, de Sigi, fils d'Óðinn, à Sigurðr. Que l'on sache, l'auteur ne disposait pas de sources eddiques pour les premiers chapitres sur le lignage d'Óðinn (auquel ce deviendra la règle de faire remonter les lignées des rois et des héros) à Sigmundr. Sur les deux premières générations, Sigi et son fils Rerir, lequel est donné pour roi du Húnaland (pays des Huns), nous n'avons que de brèves notices. Völsungr représente la troisième génération, la quatrième étant incarnée en Sigmundr et sa sœur Signý, celle-ci mariée à un certain Siggeirr, de Gautaland (pays qui peut aussi bien renvoyer, entre autres possibilités, à l'île de Gotland, dans la Baltique, qu'à la province mi-suédoise, mi-norvégienne, du Gautaland), c'est-à-dire, ici, pays des Gots. Cette section doit reposer sur un ou des poèmes eddiques, aujourd'hui perdu(s), dont une strophe, dans le mètre fort ancien du *fornyrðislag*, est citée au chapitre 8.

A partir de là, la saga devient beaucoup plus détaillée, pour la simple raison qu'elle se fonde sur des poèmes eddiques qui peuvent couvrir jusqu'à trois quarts de certains chapitres. De la sorte, sont citées 24 strophes du *Reginsmál*, 16 du *Sigrdrífumál*, ainsi que des fragments de la *Sigurðarkviða*, de la *Gudrúnarkviða* II et du *Hamðismál*. Il est visible, par exemple, que la fin du chapitre 8 et le chapitre 9 se fondent sur *Helgakviða Hundingsbana* I et que le chapitre 14 démarque, en prose, le *Reginsmál*. L'auteur a souvent choisi entre deux versions poétiques d'un même thème (les deux *Helgakviður Hundingsbana*, par exemple) ou bien il a fait la synthèse de deux textes parallèles (*Atlakviða* et *Atlamál*). Surtout, comme on l'a dit, il connaissait les textes qui figuraient dans la lacune du *Codex Regius* (aux chapitres 24 à 32 de la saga) :

cela seul suffirait à faire de *Völsunga saga* un document de premier ordre. Il avait d'ailleurs un savoir d'une belle ampleur : il combine, par exemple, des faits qui renvoient à l'histoire de la chute des Burgondes à des souvenirs légendaires attachés à Sigurðr.

La composition de son texte est d'une grande simplicité et forme naturellement trois parties bien distinctes, centrées sur les Völsungar avant Sigurðr, puis sur Sigurðr, enfin sur Guðrún. Le détail de l'histoire complète a été donné au début de ce livre, suivons très rapidement son développement tripartite :

a) *Les Völsungar :* le texte part d'Óðinn pour aboutir à la mort de Sigmundr et à ses conséquences. Il accroche, chemin faisant, le motif de l'épée fichée dans le tronc d'arbre, puis le personnage de Helgi, le superbe thème de la mort de Sinfjötli, et finit sur une orchestration, en majeur, du motif du trésor des Völsungar.

b) *Sigurðr :* c'est alors Sigurðr qui se trouve en pleine lumière. On le suit de sa naissance (*post mortem*, c'est un des signes distinctifs du héros) à sa mort. Le personnage de Reginn, ici promu à la fois au rang de précepteur de Sigurðr et de maître-forgeron permet d'accrocher le thème de l'or maudit. Le reste de l'histoire suit fidèlement le schéma que nous avons détaillé jusqu'à l'assassinat du héros et au suicide de Brynhildr.

c) *Guðrún :* c'est alors Guðrún qui occupe le centre de la scène. Nous sommes instruits de ses mariages successifs : avec Atli, puis Jónakr. L'épisode final (Jörmunrekkr et Svanhildr) est, nous l'avons dit, assez artificiellement raccroché à l'ensemble.

Soit douze chapitres pour la première partie, dix-neuf pour la seconde et treize pour la troisième : la symétrie, autour de la partie centrale réservée à Sigurðr est assez expressive pour que l'on n'y insiste pas.

Ajoutons que le style de *Völsunga saga* est d'une parfaite venue et s'apparente à celui des meilleures *Íslendingasögur*, celles que l'on tient pour les chefs-d'œuvre du genre. Malgré ses visibles prétentions historiques, l'auteur est remarquablement à l'aise dans le merveilleux, le fantastique et le surnaturel qu'il présente comme s'ils allaient de soi, sans se départir jamais de son objectivité feinte. Je citerai, pour permettre au lecteur de prendre la mesure de l'ampleur de son talent,

deux jugements opposés. Pour Klaus von See, savant incontesté et orfèvre en la matière, cette saga est l'exposition pure et simple, *en prose*, des poèmes eddiques consacrés au sujet, la preuve en étant les nombreuses similitudes qui rassemblent la prose de *Völsunga saga* et l'énoncé poétique de l'*Edda*. C'est plausible, mais il est indéniable que l'auteur — inconnu comme à peu près tous ses semblables — a récrit les textes poétiques en les pliant aux lois de la prose de saga, telles qu'elles ont été rapidement énoncées plus haut. Il ne s'agit donc pas réellement de calque en prose mais, il me semble, de véritable élaboration. Pour Borges qui, en poète, ne s'embarrasse pas de considérations techniques, et qui est particulièrement sensible à ce qu'il appelle l'ambiance mythique et barbare, c'est « l'une des plus grandes épopées de la littérature ». En quoi il a évidemment raison, encore que le jugement convienne certainement mieux aux poèmes eddiques qu'à la saga.

Laquelle, pour conclure cette brève présentation, obéit rigoureusement à la loi la plus impérieuse du genre : la concentration de l'intérêt autour de la notion primordiale de famille ou de clan. En cela, nous le savons, elle ne diffère pas essentiellement des autres textes, poétiques ou en prose, qui traitent de ce sujet, mais, sur ce point comme sur beaucoup d'autres, elle a — à partir d'un prétexte « historique » — le mérite d'être parfaitement claire. Le schéma que voici illustrera mieux que tout commentaire ce point déterminant. Il donne la succession, en prétendue diachronie, des personnages-clés du cycle :

1) Völundr
2) (les) Helgi
3) Sigurðr et Guðrún, selon deux axes différents :
   a) jeunesse de Sigurðr, en trois temps :
      • il venge son père
      •• il tue le dragon
      ••• il ravit/délivre Sigrdrífa/Brynhildr.
   b) mort de Sigurðr et réactions de ses deux femmes :
      • Brynhildr
      •• Guðrún.

Je n'en ai pas tout à fait fini pour autant avec les sagas. Il existe, dans la compilation islandaise dite *Flateyjarbók*, déjà citée (XIV[e] siècle) un court « dit » *(Þáttr)* intitulé *Norna-Gests Þáttr* (Le Dit de Gestr aux Nornes) qui couvre sensi-

blement la même aire que *Völsunga saga* : plusieurs strophes y sont citées (avec d'intéressantes variantes) du *Reginsmál* et de la *Helreið Brynhildar*.

Pour le reste, beaucoup de sagas attestent une connaissance approfondie de la geste de Sigurðr : outre *Laxdoela saga*, dont j'ai noté que l'héroïne, tant par son nom que par sa conduite, rappelle très fort Guðrún Gjúkadóttir, il faut mentionner, au moins, La *Saga de Sverrir* (*Sverris saga*, qui est une saga à la fois historique et de contemporains) où le roi norvégien Sverrir cite une strophe du *Fáfnismál* (23-24, dans le chapitre 164 de sa saga), et surtout la *Saga de Gísli Súrsson (Gísla Saga Súrssonar)* qui prodigue les strophes scaldiques où abondent des *kenningar* (pour « or », notamment) qui renvoient au mythe de Sigurðr ; qui plus est, la strophe 11 de la saga évoque Guðrún Gjúkadóttir qui provoqua la mort de son mari (Atli) pour venger ses frères (Gunnarr et Högni), la strophe 14 cite deux vers du *Fáfnismál* et la strophe 19, quatre vers de la *Guðrúnarkviða* II, tandis que la strophe 36 renvoie à deux vers de *Helgakviða Hundingsbana* II. Mais je préfère encore un passage de la *Saga de Snorri le Godi (Eyrbyggja saga)* où le personnage central cite tout naturellement, et comme s'il s'agissait d'une sorte de proverbe, deux lignes du *Hamðismál* (« Je m'attends à la mort/De la part du loup vorace »), preuve hautement probable et de la popularité de ce dernier poème et de l'allure de livre de sagesse, en quelque sorte, qu'avait dû finir par prendre, à l'époque où vivait Snorri le godi (Xe siècle) ou à celle de l'auteur de sa saga (XIIIe siècle) le corpus des textes héroïques. Cette manière d'imprégnation me paraît le meilleur gage souhaitable d'authenticité.

f) Les ballades

Il convient, pour en finir avec les textes scandinaves, de parler un peu des ballades médiévales (danoises — puisque c'est sans doute dans cette langue qu'elles ont connu la plus grande popularité — *folkeviser*) dont il a quelquefois été question dans les pages qui précèdent. Il s'agit d'adaptations nordiques de la carole française et de ses variantes, provoquées et encouragées par l'aristocratie, à partir de la fin du XIIIe siècle, férue de modes courtoises qu'elle a reprises à la France, soit directement, soit par l'intermédiaire de l'Angle-

terre. Le succès de ce genre aura été considérable puisqu'il dure jusqu'à nos jours inclusivement. Ce n'est pas le lieu d'en faire ici une étude détaillée. Mais il est frappant de constater que bon nombre de ces *folkeviser* traitent de thèmes anciens, et notamment, de Sigurðr, avec, bien entendu, d'importantes déformations ou réductions qui ne sont pas toutes dues à l'exploitation populaire des motifs que nous connaissons : elles peuvent remonter à des traditions différentes que n'attestent pas les textes reçus. Il est vrai aussi que poèmes eddiques *et folkeviser* brodent parfois sur des motifs communs dont la grande antiquité se trouve confirmée du coup. Celui des femmes au métier à tisser, qui fera la fortune de nos chansons de toile, l'un des grands modèles des *folkeviser*, est dans *Guðrúnarkviða* III et l'*Oddrúnargrátr* tout entier développe un sujet qui sera de rigueur dans les *folkeviser* dites « de chevaliers » *(riddarviser)*.

Les recherches attentives d'Otto Holzapfel (*Die dänischen Nibelungenballaden*, Göppingen, 1974) ont isolé treize ballades danoises à motifs héroïques tirés du cycle de Sigurðr.

Soit :

1. DGF (pour : *Danmarks Gamle Folkeviser*, Anciennes ballades du Danemark) 2 ; « Sivard Snarensvend », dont voici le texte dans l'excellente traduction de Léon Pineau :

Sivard a tué son parâtre,
Pour sa mère il l'a fait :
Maintenant veut se rendre à la cour,
Aventures chercher.

refrain : Avec tant de ruses Gram court dessous Sivard.

C'était bien Sivard Snaresvend,
A sa mère va demander :
« Et comment m'en irais-je donc ?
A cheval ou à pied ? »

« Tu ne t'en iras point à pied,
Si un cheval peut te porter :
Celui-là je te donnerai
Que nos gens Gram ont appelé. »

Ont amené le bon cheval
Au licol tout doré :
Ses yeux brillaient comme une étoile,
De ses naseaux le feu sortait.

Sivard d'un bond saute sur le cheval

Levant son casque brillant ;
Sa mère loin de la ville l'a suivi :
Avait tant de tourment !

Sa mère si loin l'a suivi :
Avait tant de chagrin !
« Défie-toi de ton cheval Gram :
Est rusé et malin ! »

Gram emmi la lande est parti,
Ruant et bondissant.
Bien sûr que Sivard est blessé :
Lui ruisselle le sang !

Quinze jours, aussi quinze nuits
Devant lui est allé :
A trouvé un château si haut,
Était si bien fermé.

Le roi, en haut dedans sa tour
Examine la contrée :
« Je vois là-bas venir un homme soûl ;
Son cheval sait manier !

Ou si ce n'est un homme soûl,
Son cheval sait manier :
Alors c'est mon neveu Sivard,
Retour de guerroyer ! »

A tiré sur le mors de Gram,
Le mur il a sauté :
Dames et damoiselles là
En furent si effrayées !

Dames et damoiselles en ont pâli
Sous leurs manteaux fourrés :
Au-devant du fils de sa sœur,
Joyeux le roi est allé.

« A tous, je vous conseille, mes gars,
De vous montrer bien gentils,
Je vous le dis en vérité,
Il n'aime la plaisanterie ! »

Comme on le voit, cette ballade est visiblement inspirée de la *Grípisspá*. On a relevé la transposition muraille de flammes mur du château royal et les déformations en contexte héroïco-courtois. Si Sivard est une forme populaire de Sigurðr, Snaresvend signifiant simplement garçon vaillant, la confusion Gramr-Grani, donc cheval-épée, peut donner à penser : l'arme comme la bête sont finalement, dans toutes les versions de

l'histoire, les vrais acteurs et, en somme, les raisons d'être de l'héroïsme.

2. DGF 3 (« Sivard et Brynild ») raconte comment Sivard, fils d'un roi danois, conquiert Brynild sur la montagne de verre et lui donne pour écuyer Hagen ; Brynild et Signild se querellent pour l'anneau que Signild a reçu de Sivard en gage d'amour ; Brynild en tombe malade et exige de Hagen qu'il lui apporte la tête de Sivard. Comme ce dernier est invulnérable, elle donne à Hagen une épée magique avec laquelle Hagen occit Sivard dans sa chambre, puis apporte la tête à Brynild. Après quoi, il transperce Brynild de cette même épée et se suicide pour finir :

> Ainsi deux nobles enfants de rois
> Ont été mis à mort à cause de cette pucelle.

Notre intérêt va, ici, à la récupération de thèmes connus et à leur redistribution : preuve de l'existence d'une tradition bien vivante, quoique floue parce que, sans doute, fort ancienne. A signaler aussi le rôle de Hagen qui renvoie au *Nibenlungenlied* plus qu'à l'*Edda*.

3. DGF 4 : « Vengeance de parents » *(Fraendehaevn)*. Les sept frères d'Ellin ont décidé qu'elle épouserait le meurtrier de leur père. Huit ans après, ils vont rendre visite à leur sœur. Le mari de celle-ci, Lovmor, leur fait bel accueil. Mais la nuit, il les tue dans leur lit, après quoi il fait boire leur sang à sa femme, leur sœur. Huit ans après, ce sont les septs fils de Lovmor qui viennent en visite : c'est au tour d'Ellin de tuer les sept fils, et, en outre, Lovmor, après lui avoir fait boire leur sang. Puis elle entre au couvent :

> La fière Ellin, elle vendit tout son or bien rouge
> Puis se rendit au couvent bien loin.
> *Refrain :* Elle versa si amères larmes.

4. Dans la « vengeance de Kremold » (DGF 5), où Kremold est une forme populaire de Grímhildr-Kriemhild, Dame Kremold fait préparer un festin où elle invite force héros. La mère de Hagen, Buodel, essaie d'empêcher son fils d'y aller parce qu'elle a rêvé d'oiseaux morts ; Hagen est également prévenu par une ondine. Il part tout de même avec Gynter, Gierlo et Falqor (on notera les formes proches du germanique

a) Waltharius

Nous n'en dirons que deux mots : il s'agit d'un poème héroïque en hexamètres latins qui a dû voir le jour vers 930-940. Il présente Gunthari (Gunnarr), Hagano (Högni) et Attila. Mais comme il est déjà très déformé par des éléments chrétiens, il est de manipulation fort délicate et je me satisferai de l'avoir mentionné.

b) Le Nibelungenlied

En revanche, je ne puis escamoter le *Nibelungenlied*, sur lequel, au contraire, je vais longuement m'attarder.

Dans sa plus ancienne version allemande, il doit remonter à 1200, date évidemment bien récente. Il a peut-être été composé en Autriche et, à l'évidence, par un clerc féru de courtoisie. La popularité en fut extrême : en témoignerait déjà la bonne trentaine de manuscrits différents que nous en possédons. Voyons ce qu'il nous raconte en ses 3 379 strophes.

Siegfried reçoit chez ses parents l'éducation d'un chevalier courtois. Il entend vanter l'extrême beauté de Kriemhild, sœur des rois burgondes Gunther, Gernot et Giselher. Il décide d'aller la trouver. Il se rend donc à Worms, où siège la cour des Burgondes. A peine arrivé, il est reconnu par Hagen, un vassal des rois burgondes, qui raconte comment Siegfried s'est emparé du trésor des Nibelungen et de la chape qui rend invisible, et comment il a conquis l'invulnérabilité en se baignant dans le sang d'un dragon qu'il venait d'occire. Siegfried, qui sollicite une entrevue avec Kriemhild, s'entend répondre qu'il ne sera admis à se présenter à elle qu'après avoir aidé les Burgondes à remporter la victoire sur les Saxons et les Danois.

Sur ce, Gunther passe un marché avec Siegfried : il accordera à celui-ci la main de sa sœur, Kriemhild, si le héros l'aide à conquérir Brünhild, la vierge guerrière qui règne sur l'Islande. Grâce à sa chape magique, Siegfried se substitue à Gunther et triomphe des épreuves sportives que Brünhild impose à ses prétendants.

On célèbre donc à Worms le double mariage, mais Siegfried doit intervenir pour mater Brünhild rebelle : il la vainc à la lutte, mais, au cours du combat, il a le tort de lui enlever sa ceinture et son anneau pour les remettre à

Kriemhild. Puis il rentre dans son pays en compagnie de Kriemhild.

Marquons un arrêt : ce texte accuse donc d'importantes différences avec le cycle scandinave ; les exploits de jeunesse de Siegfried (conquête du trésor, défaite du dragon) ne sont évoqués que par référence ; de graves désaccords concernent les personnages centraux : Kriemhild n'a pas grand-chose à voir avec Grímhildr qui était la mère, et non la sœur, des rois burgondes, Hagen n'a de commun que le nom avec Högni, frère de Gunnarr, quant à Brünhild, elle est carrément différente de Brynhildr ; et le manteau d'invisibilité (Tarnkappe) est tout à fait absent de la tradition nordique.

Dix ans plus tard, Siegfried et Kriemhild retournent à Worms. C'est là que se place la violente querelle entre Kriemhild et Brünhild. Celle-ci traite Kriemhild de serve parce qu'en Islande, Siegfried s'était fait passer pour le vassal de Gunther. Mais Kriemhild la réduit au silence en lui montrant la ceinture et l'anneau qui lui ont été extorqués pendant sa nuit de noces et en l'accusant publiquement d'avoir été la « concubine » de Siegfried.

Dès lors, Brünhild ne pense plus qu'à se venger. Hagen lui promet son aide. Par ruse, il arrache à Kriemhild elle-même le secret du seul endroit où Siegfried soit vulnérable. Instruit de la sorte, Hagen organise, avec l'accord de Gunther, une partie de chasse dans l'Odenwald. Là, il tue Siegfried par traîtrise. Kriemhild accueille le cadavre de Siegfried et se répand en imprécations haineuses. Mais elle n'aura pas de sitôt la possibilité de se venger.

La remarque qui s'impose ici va à l'absence presque totale de la magie, en dehors du motif de l'invulnérabilité, relative d'ailleurs, et surtout au rôle capital assigné à Hagen, qui ne trouve pas d'équivalent dans les versions nordiques.

C'est pour mettre à exécution son plan de vengeance que Kriemhild accepte d'épouser Etzel, roi des Huns. Elle en a un fils, Ortlieb. Puis elle pousse Etzel à inviter les rois burgondes. Malgré un avertissement de Hagen, qui joue donc ici un rôle d'une parfaite duplicité, ils acceptent. Les ondines du Rhin, qui leur prédisent en fait leur destin funeste, ont beau les prévenir à leur tour, ils ne rebroussent pas chemin. Ils arrivent à Etzelburg où ils sont fort bien reçus par Etzel en personne. Pourtant, Kriemhild prodigue

les avertissements et les mises en garde. De son côté, Hagen exaspère Kriemhild par son orgueil insolent. Hagen apprend alors que les valets des Burgondes ont été massacrés : il tranche la tête d'Ortlieb. Bataille générale s'ensuit ; les six dernières « aventures » décrivent en détail l'héroïque résistance des Burgondes.
En fin de compte, ces derniers ne comptent plus que deux survivants, Hagen et Gunther. Ils sont vaincus par Dietrich von Bern et mis à mort par Kriemhild qui, à son tour, est assasssinée par Hildebrand, vassal de Dietrich.
Les rares survivants déplorent les morts en une longue complainte *(Klage)* qui conclut sombrement le poème.

Les éléments « barbares », le meurtre horrible des enfants d'Atli-Etzel en particulier, qui marquent les versions nordiques, ont donc disparu ici.

Ce rapide résumé suffit à montrer que le *Nibelungenlied* est, visiblement, bien plus récent que les versions nordiques et qu'il fait état de très importantes différences. Il nous introduit dans un univers aristocratique et féodal incompatible avec ce que nous savons : le Nord n'a jamais connu aucune forme de féodalité. Ainsi, la querelle fatidique entre Kriemhild et Brünhild se passe sur les marches de la cathédrale de Worms, pour une question de préséances ! L'influence chrétienne s'est exercée en profondeur, surtout sur les personnages secondaires, et, encore davantage, sur le fait que sont perdus, ou considérablement affaiblis, deux thèmes essentiels, étroitement liés : la malédiction d'Andvari et le rôle capital joué par « l'or du Rhin ». Il faut, toutefois, insister sur deux points : Brünhild est islandaise, et Siegfried, « von den Nederlanden ».

Sinon, le *Nibelungenlied* est une œuvre romanesque, férue d'analyse psychologique et d'idéaux chevaleresques. Il a perdu l'âpreté, voire la raideur des grands textes norois, mais aussi leur concision, si ce n'est leur tragique laconisme. L'auteur a clairement cherché à banaliser, à « démystifier » le rôle du magique ou du surnaturel païen : l'intervention de la Tarnkappe, par exemple, a parfois des côtés quasi burlesques. Brünhild n'a plus la grandeur hiératique de Brynhildr, elle se trouve, en quelque sorte, affadie et vulgarisée. La figure superbement trahie et tragique des textes scandinaves est devenue une sorte de détestable hybride d'amazone et de

mégère. De même, Kriemhild est une Guðrún méconnaissable. C'est avant tout une femme de devoir, belle et soumise, qui ne deviendra une furie vengeresse qu'après la mort de Siegfried. Je ne suis pas en train de chercher à dévaluer le *Nibelungenlied*, qui est un chef-d'œuvre courtois, mais il est clair qu'il a perdu en sauvagerie tragique ce que l'*Edda* et la *Völsunga saga* avaient d'irremplaçable. Pour tout dire, le mythe lui-même de Sigurðr-Siegfried s'y trouve notablement appauvri.

c) Autres œuvres

Il a également existé un poème médiocre, au XIVe siècle, qui aurait repris une épopée ancienne, aujourd'hui disparue, dite *Ältere Not* (Détresse ancienne). Ce poème s'inspire surtout, en fait, de la *Þiðriks saga* dont nous allons parler. On peut aussi mentionner *Das Lied von Hürnen Seyfried* (Le Lai de Seyfried à la peau cornée), qui date du XVIe siècle. Seyfried y rencontre, et affronte un géant et un dragon en allant sauver une jouvencelle emprisonnée.

d) Þiðriks saga

Je préfère m'attarder un instant sur la *Þiðriks saga af Bern* (La Saga de Þiðrikr/Théodoric/de Vérone) dont nous possédons une version norvégienne qui a dû voir le jour à l'articulation des XIIIe et XIVe siècles. Elle raconte les hauts faits de Theodoric le Grand (qui vécut aux Ve et VIe siècles) et de ses champions. Le texte norois est, en fait, un centon de sources allemandes que la critique s'efforce d'identifier.

Ce récit est donc tout entier centré sur la vie supposée de Þiðrikr, mais ce n'est pas une véritable saga, comme l'a fort bien démontré Georges Zink, car il souffre de constantes interpolations qui altèrent évidemment sa venue. On nous y parle : de Þiðrikr et de ses ancêtres, et de sa jeunesse ; puis de fameux héros, Hildibrandr, Vidga et Fasold qui sont venus se rallier à lui en raison de son renom ; avec Attila, Þiðrikr et ses champions luttent contre Osantrix de Vilcinaland ; ils entreprennent une expédition dans le Bertangaland ; là, Þiðrikr combat avec Sigurðr à ses côtés ; puis Þiðrikr s'enfuit chez Attila, après s'être battu contre son oncle Erminrikr et avant de revenir chez lui.

Notons, parmi les nombreux épisodes interpolés, celui qui

met en scène Sigurðr et Velent le forgeron, Valtari et Hildigunnr.

Ce texte, passionnant à bien des égards, ne présente qu'un intérêt tout à fait secondaire pour nous, ici. Il témoigne seulement de la diffusion et de la diversité du cycle de Sigurðr. Il a connu une grande popularité que disent les assez fréquentes allusions qui y ont été faites dans les pages qui précèdent. Qu'il ait été germanique continental à l'origine, cela ne peut faire de doute. Les personnages et les faits sont bien localisés en Allemagne de l'Ouest et du Nord, les noms propres ont des formes bien allemandes, d'ailleurs parallèles à celles que nous trouvons dans le *Nibelungenlied*. Il y a de grandes chances pour que l'original allemand ait été traduit en vieux norois, comme tant d'autres textes « continentaux », sur l'instigation du roi norvégien Hákon Hákonarson, dit Hákon le vieux, mort en 1264, qui entendait mettre son pays à l'heure européenne, ou de l'un de ses successeurs immédiats.

e) Beowulf

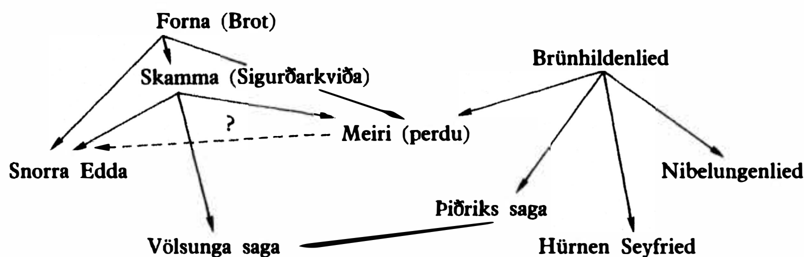
Pour faire une très brève mais utile incursion à l'autre extrémité de l'aire d'expansion germanique, c'est-à-dire en Angleterre, je ne peux négliger d'évoquer au moins le très grand texte héroïque qu'est *Beowulf*, poème anglo-saxon du VIIIe siècle, dont on a souligné depuis longtemps les nombreuses similitudes qui le rapprochent de Sigurðr : Beowulf est aussi meurtrier de dragon(s). Son histoire diffère très sensiblement de celle de Sigurðr, les femmes jouent ici un rôle bien moins important que dans les récits scandinaves, mais il est manifeste que certaines traditions maintenant bien connues de nous ont trouvé des échos en Angleterre également. Relevons certains détails tout à fait intéressants.

D'abord que le cycle de Helgi était familier de l'auteur. Non seulement Helgi lui-même (Halga) et Hjörvarðr (Heoroweard) s'y retrouvent, mais les adversaires de Helgi nous sont bien donnés comme les fils de Hundingr, et Höðbroddr y est appelé Heathobard — détail qui figure aussi dans un autre poème anglo-saxon du VIIe siècle, cette fois, *Wiðsið*. L'orthodoxie de la transcription anglo-saxonne de ces noms propres est gage de solidité.

Beaucoup plus remarquable, puisque c'est un trait qui,

par exemple, retiendra Richard Wagner, le fait qu'ici, c'est Sigemund, fils de Waels et père de Fitela (on a donc reconnu au passage Sigmundr, ce Völ- qui peut remonter à Völsi, Völsungr, et surtout, dans Fitela, ce qui peut fort bien être la dernière partie du composé Sin-fjötli) qui tue le dragon. Or Sigemund est appelé Waelsing ! Il s'empare aussi du trésor, quoiqu'il ne soit pas question de sang de dragon au rôle merveilleux. On remarquera ainsi que l'inceste Sigmundr-Signý semble n'avoir pas existé dans la tradition anglo-saxonne, encore qu'il ne soit pas exclu que l'auteur ait voulu escamoter ce point délicat en pratiquant l'euphémisme : Sigemund y est donné pour « oncle » de Fitela, il se pourrait bien qu'il faille entendre « père », ce type de *heiti* n'est pas rare en poésie germanique. Il serait évidemment passionnant de déterminer à quel moment Sigurðr a remplacé Sigmundr dans la tradition. On ne saurait négliger le fait que *Beowulf* est bien antérieur aux grands poèmes scandinaves et aux sagas, à quelques rares exceptions près, qui ont été signalées plus haut.

Nous en savons assez maintenant pour admettre que nous sommes à la tête d'un corpus de textes de toutes sortes qui témoignent d'une évidente parenté, proche ou lointaine. T.M. Anderson propose, à titre d'hypothèse, le stemma suivant qui suffira à établir ce principe de circulation de la légende dont on est en droit de faire le meilleur gage de sa popularité :



(où *Forna*/Très ancien) désigne le *Brot af Sigurðarkviðu*, *Skamma*/Court/, la *Sigurðarkviða*, *Meiri*/Plus grand/, également un texte consacré à Sigurðr, *Snorra Edda* = Edda de Snorri Sturluson). Signalons que la flèche qui relie *Þiðriks saga* à *Völsunga saga* n'est pas indispensable et pourrait très bien

être orientée dans le sens inverse si, comme il est probable, *Völsunga saga* n'est que la rédaction ultime d'une version plus ancienne. Quant à *Meiri* et au *Brünhildenlied*, ils renverraient, l'un à un poème qui aurait figuré dans la lacune du *Codex Regius*, l'autre, à un texte allemand dont ont dû s'inspirer les œuvres que donne le stemma. Bien entendu, ne figurent ici que les œuvres entre lesquelles s'établissent des relations *textuelles*. On n'a pas fait figurer bon nombre des titres qui ont été énumérés dans la présente étude : il serait éclairant d'obtenir un stemma *thématique* et, simultanément, diachronique, mais la diversité des motifs et des conjectures l'interdit évidemment.

Réminiscences historiques, motifs légendaires et finalement thèmes mythiques : nous sommes ici en possession d'un « trésor » d'une exceptionnelle richesse. Le lecteur sait maintenant sur quels documents se fonder pour tenter une interprétation, documents parmi lesquels le présent travail entend privilégier la *Völsunga saga*. Voyons maintenant comment il est possible de pénétrer dans la complexité de cet ensemble.

DEUXIÈME PARTIE

LES STRUCTURES

Nous connaissons maintenant l'« histoire » de Sigurðr. Les textes dont nous l'avons déduite ont été passés en revue — en apportant toute l'insistance requise à leur disparate. Rien n'est plus malaisé que de tenter de démêler les composantes à partir desquelles s'est lentement, progressivement élaboré le mythe. C'est pourtant ce que je vais essayer de faire, à titre d'hypothèse, bien entendu, en évitant, il va sans dire, toute rigueur dogmatique. Lorsque tout aura été dit, il restera que la figure phosphorescente de Sigurðr et celle de ses amantes n'aura rien perdu, Dieu merci, de son pouvoir de fascination. Mais il en va de cette question comme de tant d'autres similaires : essayer de l'éclairer n'est pas prétendre la résoudre. A la limite, c'est l'enrichir, dans la mesure où ce travail d'élucidation permet de mieux apprécier l'effort, quelque peu alchimique, qui a mené peu à peu aux grandes et prestigieuses images dont se nourrit notre rêverie.

De ces composantes, ou structures, j'en retiendrai quatre : il y a certainement eu *un fond historique* qui, ou bien a suscité, ou bien, plus vraisemblablement, est venu vérifier en quelque sorte *un fond légendaire* dont les origines sont sans doute aussi vieilles que les ethnies qui le propagèrent parce qu'elles remontent au *fond* proprement *mythique* dont il nous appartiendra de proposer quelques assises immémo-

riales ; mais ces fondations archaïques n'ont pu soutenir tout l'édifice que selon certaines axes, certaines lignes de force qui me paraissent d'ordre *éthique*, et d'une éthique tout à fait spécifique.

I. UN FOND HISTORIQUE

Je partirai donc, ici, du principe qu'il y a eu une (des) réalité(s) historique(s) derrière tous les textes qui ont été présentés. Opinion qui souffre contestation puisque, nous l'avons vu, la légende proprement dite peut fort bien occuper la première place, la rêverie humaine n'ayant pas nécessairement besoin de supports réels pour s'exercer.

Si réalités historiques il y a, elles sont, d'ailleurs, incroyablement complexes et déformées à loisir.

Parce qu'elles sont considérablement étalées dans le temps. Nous évoquerons Arminius : il vivait au début de notre ère ; les Huns ont déferlé sur l'Europe au Ve siècle — or, les textes majeurs dont nous sommes contraints de partir datent en majorité des XIIIe et XIVe siècles ! En conséquence, on ne saurait être surpris des déformations extrêmes que l'« histoire » a pu subir au cours d'un millénaire ou davantage. Voyez, déjà, l'onomastique qui nous mène d'Attila (qui n'était sans doute pas le vrai nom de ce personnage, mais un surnom du type « petit père ») à Etzel en passant par Atli. Les confusions, les avatars de la philologie, les accrétions — sans tenir compte de la richesse d'imagination des conteurs — expliquent sans doute que le Nord ait voulu « récupérer », à propos de Sigurðr, un autre prototype du héros, peut-être plus ancien et partant de tout autres prémisses, comme Helgi, Völundr n'ayant, éventuellement, été raccroché au thème que pour un motif particulièrement saisissant (l'atroce vengeance exercée sur des enfants) dont, du reste, la coloration nordique n'a rien d'assuré.

Ces événements historiques dont nous postulons momentanément qu'ils ont pu être au départ du cycle n'étaient probablement plus guère intelligibles à l'époque de la rédaction des textes. Ainsi, la chute de l'empire ostrogot, le déclin du

royaume burgonde ne trouvent pas beaucoup d'échos *précis* dans l'*Edda* qui n'a conservé que des noms, en les déformant (Hamðir, Högni). C'est pour cela que l'on a pu avancer, avec Andreas Heusler, que les poèmes héroïques eddiques seraient des traductions ou refontes d'originaux allemands, poèmes allitérés remontant peut-être au vieux franconien ou au gotique du ve siècle.

Nous avons affaire à tout un faisceau de traditions qui concernent assurément des ethnies germaniques — encore que le sens très exact de cette dernière épithète soit bien difficile à cerner : sans développer, il est bien évident que le terme « germanique » s'applique à peu près exclusivement à des peuplades que ne réunissait qu'une parenté linguistique obvie ; pour le reste, leur unité n'est ni « raciale » (terme que l'auteur de ces lignes, au demeurant, n'entend pas) ni même vraiment « naturelle » — mais chacune a fort bien pu posséder ses mémoires propres entre lesquels ont dû s'opérer des recoupements, des transfusions, des adaptations de tous genres.

Il est clair que les traditions que nous traquons ici concernent : les Gots, en la personne d'Ermanaric-Jörmunrekkr, mort en 375 ; les Burgondes, notamment leur roi Gundaharius-Gunnarr, mort en 437 ; les Ostrogots de Theodoric-þiðrikr, mort en 526 ; auxquels on ajoutera les Huns, qui n'ont rien de « germanique » et dont le roi Attila mourut en 526 : un siècle et demi, déjà, sépare ces témoins « historiques ».

En fait, il n'y a guère que le *Nibelungenlied* qui fasse état d'une tradition historique solide, d'ailleurs burgonde, puisque Gibich (Gjúki) a pour fils Gunther (Gunnarr), Gernot et Giselher de sa femme Kriemhild (Grímhildr) et pour conseiller Hagen (Högni). Mais si l'on considère l'*Edda*, il est manifeste que tous ces poèmes sont emplis d'allusions qui ne sont plus intelligibles pour nous mais ne l'étaient sans doute pas davantage déjà, pour les rédacteurs des textes du *Codex Regius* ; certaines de ces allusions ne prennent un sens que par référence à d'autres textes, comme la *Hlöðskviða* contenue dans la *Hervarar saga*. Et, en tout état de cause, les interférences sont constantes, de la légende à une possible réalité historique. Cela peut tenir à un simple nom : Hundingr peut très bien avoir été inventé, pour les besoins de la cause, parce qu'une légende prestigieuse aurait couru autour d'un certain Helgi réputé meurtrier de Hundingr ; ou à une image

particulièrement prestigieuse : on pourrait, à partir du thème de la valkyrie, induire tout un cycle légendaire et mythique qui accrocherait au passage tous les exemples de héros dont nous parlons (Helgi, Völundr, Sigurðr et même, dernier avatar très pâle, Randvér).

Je pose en principe l'existence d'*une quadruple tradition historique* au départ de l'élaboration qui a donné naissance à nos textes. L'une, bien documentée, concerne les Burgondes, leur fabuleux « trésor » et la bataille mémorable qu'ils livrèrent aux Huns ; la seconde, plutôt allusive, a trait aux Mérovingiens, notamment par le biais de Brunehaut : nous verrons qu'une identité de situations a pu favoriser une assimilation ; la troisième, qui s'est greffée assez maladroitement sur le motif principal, serait gotique et tient avant tout à deux noms, Ermanaric et Theodoric, éventuellement en raison d'un effort de syncrétisme ; la quatrième, aux confins de la légende et qui aura certainement multiplié les recoupements, par analogies (de structures, de fonctions, etc.) en général, avec les trois autres renvoie à un certain Sigurðr-Sîfrit-Sivard-Siegfried qui affronta un dragon et souffrit une mort inique.

Quatre thèmes, donc, que je vais suivre l'un après l'autre, en partant du plus sûr pour aboutir au plus conjectural, et en soulignant au passage les « points de suture » plausibles. Cette étude ne préjuge pas de la récupération de motifs bien plus anciens (Arminius) ou de l'adoption de modèles chrétiens (saint Sigismond) non plus que de la résurgence inconsciente de vieux mythes indo-européens qui, à leur tour, ont pu s'inspirer de prototypes réels (le héros solaire).

Tenons-nous à une constatation : les textes héroïques germaniques sont centrés sur Sigurðr ; autour de lui ou à cause de lui s'est opéré un étonnant amalgame peu à peu fixé par une longue tradition.

a) Les Burgondes

J'ai laissé entendre qu'il ne me semblait pas douteux qu'un fond burgonde ait été le prétexte ou l'origine de tout le cycle. Partout, Sigurðr est donné pour le beau-frère des rois burgondes. En conséquence, sa légende n'a pu prendre forme que lorsque celle de leur mort s'est répandue, soit au VIe siècle, à l'époque mérovingienne. Cette mort a eu lieu à Worms, en 437, lors de l'affrontement contre les Huns, ce qui, du

même coup, explique l'introduction de ces derniers dans le cycle.

Les Burgondes portent un nom bien connu, qu'on les fasse provenir de Burgundarhólmr (l'îlot burgonde), c'est-à-dire l'actuelle Bornholm, dans la Baltique, au sud de la Suède, ou de Borgund, en Norvège : de Scandinavie dans tous les cas. Toutes sortes de sources écrites nous parlent d'eux. Instables comme la plupart des tribus nord-germaniques, ils se mettent en route au v[e] siècle, prennent Mainz, pour se transporter, après leurs malheurs, en Savoie et en Provence : ils ont donné leur nom à notre province de Bourgogne. L'*Atlakviða*, strophe 18, témoigne de l'installation des « fils de Gjúki » sur les bords du Rhin. Lorsqu'ils se seront fixés plus bas, en Savoie, leur roi Gundobad (environ 473-516) fera consigner leurs lois, dénommées d'après lui *Loi Gombette (Lex Burgundionum)*. Le prologue de ces lois mentionne les noms des rois qui ont précédé Gondebaud : document qui paraît recevable car il respecte le principe d'allitération caractéristique du mode de nomination en germanique. Nous lisons donc une série Gibica (qui pourrait renvoyer à Gjúki), Gudomar (qui ne donne rien, mais une autre leçon a Gundomar qui se rapprocherait assez de Guþormr), Gíslahar (inconnu en vieux norois, mais le *Nibelungenlied* donne à Gunther un frère, Gisleher) et Gundaharius qui est « notre » Gunnarr, tué par les Huns en 437. Ce Gundaharius est également nommé ailleurs Gundicarius : il n'importe, l'évolution philologique qui aboutit à Gunnarr est la même.

Il semble établi que ces rois burgondes étaient célèbres parce qu'ils possédaient un fabuleux *trésor*, qui pourrait être le prestigieux *arfr Níflunga* (héritage des Níflungar) dont l'*Edda* fait de fréquentes mentions. La nature de ce trésor est inconnue. Mais Otfrid, dans son *Liber Evangeliorum* I, 69-72 (Otfrid est mort vers 870) recense parmi les richesses des *Francs* l'or des sables du Rhin. Avant lui, Nonnus, dans son épopée grecque *Dionysiaca* (vers 400) faisait apporter par « le Rhin ibère » de l'or en présent aux noces de Beroi et de « Celui qui fait trembler la Terre » (?).

La question est parfaitement obscure. Elle pourrait trouver une élucidation éventuelle à partir de l'expression, fréquente dans l'*Edda*, et que nous venons de voir, *arfr Níflunga*.

Il s'agit, apparemment, d'un trésor que, selon la légende, auraient caché des nains (voyez Andvari) qui sont des créatures

de l'obscurité (*nífl* est le brouillard, les ténèbres, l'évolution du mot donne *Nibel*, puis allemand moderne *Nebel*) puisqu'ils vivent de préférence sous terre ou dans les pierres. Ce sont des artisans extrêmement doués, gardiens de métaux, notamment de métaux précieux, et, par conséquent, des orfèvres de premier ordre. Précisons en passant, remarque qui, absurdement, n'est à peu près jamais faite, que les nains ne sont pas du tout petits de taille, ils ne le deviendront que plus tard, en vertu de l'effort de dévaluation des créatures surnaturelles païennes auquel se livrera patiemment l'Église. En fait, et incontestablement, ce sont les morts (leur nom, en vieux norois, *dvergr* — voyez allemand *Zwerg* — signifie « tordu », qui peut répondre à la posture que prend le cadavre dans sa tombe) et, partant de là, les esprits des ancêtres : on peut alors considérer également qu'ils aient pu prendre une valeur symbolique, leur « trésor » étant de nature purement spirituelle, représentant le legs, tant historique que, surtout, moral qu'ils ont fait à leurs descendants.

Or il semble que Nibilung ait été un nom de famille connu chez les Burgondes. L'appellatif germanique *-ingos (-ingr)* était familier de ces derniers comme de tous les Germains et nous pouvons avancer au moins deux toponymes intéressants, en France de l'Est, territoire des Burgondes : Neblens, près de Chaussin, dans le Jura, qui est attesté dès 1189, et Noblens, près de Bourg-en-Bresse. Toutefois, aux VIIIe et IXe siècles, Nibelunc était un anthroponyme connu dans des familles franques : c'est le lieu de redire que les relations entre Burgondes et Francs étaient étroites, surtout après la conquête de la Bourgogne par les Francs, en 534. Quand le *Waltharius* mentionne les *Franci Nivilones*, il fait donc des Nibelungos des Francs. Du côté scandinave, l'*Atlakviða* tient Níflungar et Burgundar pour de simples synonymes. L'*Atlamál* et la *Guðrúnarhvöt* ont, dans le même sens, la forme Hniflungar. Les scaldes, dans leurs *kenningar* pour « or » renvoient fréquemment aux Níflungar, en particulier dans les poèmes héroïques (comme le *Bjarkamál*) ou dans les morceaux que cite l'*Edda de Snorri*. De même, niflungr entre dans de nombreux *heiti* pour « roi », à l'égal de buðlungr (descendant de Buðli), skjöldungr, skilfingr, etc. Nous avons noté en passant que Snorri assimile Níflungar et Gjúkungar, à cause, dit-il, de la couleur foncée de leurs cheveux et de leur teint. En fait, toutes nos sources noroises ne doutent pas un instant

que les Níflungar ne soient des princes « humains », si l'on peut dire, j'entends : non divins ni semi-divins.

Ainsi, Nibilung pourrait avoir été initialement le nom d'un clan burgonde, celui de Gundaharius-Gundicarius de préférence. Après le passage des Burgondes sous la domination franque, ce serait devenu le nom d'un personnage noble. Quand la légende de Sîfrit-Sigurðr sera préférée à celle des Burgondes, ou superposée à elle, le « trésor » sera attribué à Sîfrit qui l'aurait importé, en quelque sorte, dans la famille. En ce qui concerne les sources allemandes, ce n'est qu'à partir du *Hürnen Seyfried* que ledit trésor est réputé souterrain et que son premier possesseur est un nain nommé Nybling.

L'*arfr Níflunga* serait donc le trésor ancestral du clan des Burgondes.

On me permettra une brève digression. La dénomination, *arfr Níflunga*, peut fort bien s'appliquer à un objet unique particulièrement prestigieux. Nous avons de ce fait au moins un exemple qui paraît convaincant, c'est le célèbre collier trouvé à Pietroassa, en Roumanie, en 1837, avec un important trésor d'orfèvrerie, et perdu depuis 1916. Il daterait de la fin du IVe siècle : on peut, probablement, le comparer au magnifique collier d'or d'Ålleberg, en Suède, Västergötland, du début du VIe siècle. Or le collier de Pietroassa portait une inscription en runes, en ancien fuþark, dont la translittération donne *gutaniovihailag*, trésor sacré des Gots (ou des femmes gotes, peut-être, en ce dernier cas, parce qu'il aurait été porté dans l'exercice des grandes opérations rituelles, par la grande-prêtresse, dans un culte dont nous savons d'autre part qu'il était souvent la prérogative de femmes, ce dont se souvient nettement le mythe du collier Brisingamen, attribut de la grande déesse vane, grande prêtresse par excellence, Freyja). Le prix « marchand » de ce joyau se doublait certainement d'une valeur et religieuse et symbolique : pourquoi ne pas tenir l'*arfr Níflunga* pour un équivalent burgonde de ce « trésor » gotique ? On mesurerait mieux, alors, le caractère sacré qu'à l'évidence, il garde d'un bout à l'autre de nos textes.

Or la liaison Burgondes-Huns est tout à fait historique. Rappelons que les Huns *(Hiong-nou)* sont vraisemblablement originaires de la région de l'Oural et qu'ils déferlent au Ve siècle sur l'Europe orientale d'abord, où ils sont responsables d'une formidable conflagration avec les Gots d'Er-

manaric, puis sur l'Europe occidentale où ils s'en prennent à Theodoric, puis aux Burgondes, sous le commandement de deux rois frères, Attila (Atli) et Bleda (Budli, par métathèse). Les correspondances onomastiques sont assez confondantes. La polygamie étant reçue chez les Huns, l'une des femmes d'Attila-Atli s'appelle Kreka et deux de leurs fils, Ernac et Ellac. Kreka (ainsi nommée par Priskos) pourrait correspondre à la Herkja de *Guðrúnarkviða* II et III et à la Helche du *Nibelungenlied*. Quant à Ernac et Ellac, ils appelleraient, sans correspondances philologiques exactes toutefois, la paire semblablement allitérée à l'initiale Erpr et Eitill des textes eddiques. Le portrait féroce que l'*Atlakviða* et l'*Atlamál* nous proposent d'Atli n'est pas généralisé. Le *Waltharius* et le *Nibelungenlied* en font un grand et bienveillant empereur : les méchants seraient plutôt Gunther et Kriemhild (qui a repris le rôle d'Atli dans *Atlakviða*).

Essayons de pénétrer davantage dans cet inextricable dédale où faits historiques, déformations légendaires et distorsions complaisantes, à des fins nationalistes ou politiques, se mêlent à loisir. La légende — ou l'histoire — veut qu'après avoir écrasé les Burgondes, Attila ait pris pour concubine, en 435, une certaine Ildico, qui serait le germanique Hildr (voyez les composés Grím-hildr, Bryn-hildr, etc.). Au lendemain de sa nuit de noces avec cette Ildico, on l'aurait trouvé baignant dans son sang. La source, ici, est Jordanes (VIe siècle) qui prétend s'inspirer de Priskos : très ivre, Attila aurait été pris d'une violente hémorragie, sous la forme d'un saignement de nez qui l'aurait étouffé en lui coulant dans la gorge. « De la sorte, conclut Jordanes, l'ivresse provoqua chez ce roi guerrier fameux une mort ridicule. » Les suivants d'Attila l'auraient, donc, découvert, mort et baignant dans son sang, sa nouvelle épouse, Ildico, voilée et pleurante à ses côtés. Il y a seize ans entre la mort de Gunnarr et celle d'Attila. Très vite, sans doute, on aura imaginé qu'Ildico-Hildr était sœur des rois burgondes, comme Guðrún, et qu'elle aurait vengé la mort de ses frères. C'est ce que note Marcellinus (qui écrit entre 518 et 534) confirmé par d'autres sources, byzantines. Peut-être convenait-il aussi de donner à Attila une mort plus glorieuse que dans la réalité, bien qu'oubliant qu'en vérité, le conflit concernait Rome, non les Burgondes.

Car le point de départ de cette affaire se situe, en fait, chez Aetius dont le but déclaré était de refouler les Germains

sur leurs territoires et qui, pour cela, aurait fait appel aux Huns. Aetius se serait donc tourné d'abord contre les Burgondes de Gundaharius pour les repousser avec ses mercenaires Alains, Francs et Hérules. En même temps, il aurait suscité contre eux une attaque des Huns : Gundaharius venait de faire sa soumission à Aetius, en 435, quand il aurait été attaqué par les Huns, en 436. Ce qui paraît établi, c'est qu'une terrible bataille aurait éclaté, en 436 ou 437, s'il faut en croire Prosper d'Aquitaine. Gundaharius y périt, son clan tout entier et sa nation ayant été exterminés : quelque vingt mille morts ! Toutefois, il n'est pas sûr qu'Attila ait pris part à cette bataille : il se serait trouvé en Orient, selon G. Schütte. Ce seraient des mercenaires huns, au service de Rome, qui auraient remporté la victoire à Worms. Ce conflit, précisons-le, n'a rien à voir avec la défaite d'Attila, qui lui vaudra la mort, le 20 juin 451, aux Champs Catalauniques, c'est-à-dire, exactement, au Campus Mauriacus, dans la région de Châlons-sur-Marne (en un lieu qui pourrait être Méry, Moirey ou Mory). La tradition qui rapporte le meurtre de Gunnarr et Högni par Attila remonterait donc au souvenir de la catastrophe de Worms.

Historiquement, pourtant, rien n'est moins sûr. Si les relations entre Burgondes et Huns sont bien attestées, s'il se peut qu'au fond d'eux-mêmes, ils se soient haïs, il n'empêche qu'ils n'en étaient pas moins alliés ! Il est tout à fait probable qu'une sœur du roi des Burgondes a été mariée à un chef hun, quel qu'il soit ! Que les Huns aient subjugué plusieurs tribus germaniques (Alains, Gépides, Gots, Burgondes, Hérules notamment) est un fait qui paraît certain. Nous disposons de preuves assez claires d'interférences, voire de symbiose : tombes germaniques, par exemple, qui contiennent des ornements hunniques (« scythes » !) ou tombes de femmes burgondes (près de Genève et dans la vallée du Rhône) au crâne artificiellement allongé selon la coutume hunnique.

Les chroniqueurs contemporains ne manquent pas, qui relatent au moins deux cas où un féroce conflit a opposé Burgondes et Huns. Nous venons de nommer Prosper d'Aquitaine. Ajoutons Socrates Scholasticus de Constantinople, mort vers 440 : il raconte que les Burgondes du Rhin, harassés par les Huns, et désespérés, se sont convertis au christianisme. La récompense ne tarde pas : le chef hun Uptar, oncle

d'Attila, meurt soudain, d'une indigestion, en 430. Du coup, les Burgondes se soulèvent par milliers et massacrent les Huns. Pour Paul Diacre (*Historia Longobardorum*, VIIIe siècle), Attila aurait fait tuer Gundicarius qui était venu le trouver.

En tout état de cause, en 451, les Huns ont, d'une façon ou d'une autre, soumis les Burgondes puisqu'ils opèrent une spectaculaire descente en Gaule méridionale. Signalons enfin une version encore, à laquelle il est difficile d'ajouter foi, de l'historien Olympiodore (qui écrit l'histoire des années 407 à 425) qui mentionne un chef burgonde, Guntiarios, lequel aurait été également roi des Huns, un jeu d'inter-mariages le prouverait ; cela n'a pas empêché une terrible conflagration entre eux, en 436 ou 437. Il faut prendre garde, en cette occurrence, au *rôle des Francs*, compte tenu — et c'est absolument indispensable — des constantes interférences entre tribus germaniques, dues à leur incessante instabilité à l'époque des « grandes invasions » (V^e^ et VIe siècles), et responsables des confusions fréquentes commises par les observateurs appartenant à d'autres ethnies. Ce sont des Francs, peuplades plus « littéraires » que les autres Germains, ceux, surtout, qui étaient établis autour de Cologne, qui nous ont conservé le souvenir le plus vif de la chute des Burgondes dans la région du Rhin. D'autre part, si Bornholm est bien le lieu d'origine des Burgondes, comme le voudrait Wulfstan, le voyageur dont Alfred de Wessex annexa la relation qu'il lui fit de ses déplacements à l'*Histoire universelle* d'Orose, qu'il avait traduite (Wulfstan dit de Bornholm que c'est le *Burgunda land. Þá habbaþ him sylf cyning*, c'est de là qu'ils tiennent leur roi), l'île est remarquablement située pour servir de plaque tournante entre influences venues du sud (mérovingiennes, donc) sur le Danemark et les îles de la Baltique avant la fin du VIIIe siècle. Or, dès le VIe siècle, les Burgondes sont intégrés au royaume franc : pourquoi, dès lors, les Francs n'auraient-ils pu servir d'intermédiaires entre Burgondes et Scandinaves péninsulaires appelés à véhiculer la tradition par la suite ?

b) Le motif franc de Brunehaut

Cela expliquerait l'irruption, dans cette tradition, du *motif franc (mérovingien) de Brunehaut*.

Partons du roi d'Austrasie, qui désigne la partie orientale du domaine des Francs, dont la capitale était l'actuelle Metz, Sigebert. Il épouse une princesse visigote (encore une fois, ces collusions entre tribus germaniques différentes), Brunhilda. La carrière de Sigebert est de nature militaire, et glorieuse, marquée qu'elle est de victoires sur les Avars, les Danes et les Saxons. Il est également censé avoir découvert un fabuleux trésor caché. Il est tué en 575 par des assassins dépêchés par sa belle-sœur Frédégonde. S'ensuivra un inexpiable conflit entre Frédégonde et « Brunehaut », dans les méandres duquel Grégoire de Tours a, comme on le sait, les plus grandes peines à ne pas se noyer. En 613, Brunehaut fait tuer dix membres de la famille royale franque. Elle est condamnée à être torturée trois jours durant, puis, humiliation suprême, à être promenée dans le camp militaire sur le dos d'un chameau, après quoi elle se suicide et est, selon son propre vœu, brûlée sur un bûcher en signe de fidélité à Sigebert.

Le raccord avec l'histoire de Signý et Siggeirr, selon la *Völsunga saga*, n'est pas absurde, non plus qu'une attention intéressée à certains paronymes, sur *-hildr* (Ildico, Brynhildr, Brun-hilda). Bienvenu également, ce greffon assez facile sur une thématique profonde dans l'histoire des Burgondes : la femme — Signý, mais aussi Grímhildr, Brynhildr, Guðrún — qui se sent tenue de venger le malheur de sa famille. Nul ne doute qu'une solide parenté, au moins culturelle, n'ait rassemblé les multiples peuplades germaniques, autour de quelques saisissantes traditions cristallisées en quelques grandioses images.

C'est un point sur lequel je me sens tenu d'insister : ce genre d'histoire(s) a bien pu constituer, peu à peu, une sorte de patrimoine commun aux nations germaniques. L'amateur éclairé de textes en vieux norois ne manquera pas de constater que nous sommes, ici, « en famille » et que *le personnage* de Brunehaut-Brunhilda-Brynhildr, en particulier, coïncide admirablement avec ce que nous pouvons savoir de la mentalité héroïque de ces peuples. Femme altière, à la fois moteur et victime d'une conception cruelle de la vie et du destin, créature féroce, intransigeante, courageuse jusqu'à la démesure, amante passionnée capable de devenir furie démente : on la retrouve, à des degrés divers, bien entendu, sous la plume très chrétienne des clercs qui ont rédigé, en plein

XIII[e] siècle, en Islande, la *Brennu-Njáls saga* (Hallgerðr, puis Hildigunnr) et la *Laxdoela saga* (Gudrún Ósvífrsdóttir), entre autres. La permanence d'un thème, à presqu'un millénaire d'écart, ne peut manquer de frapper.

C'est d'autant plus frappant que si nous passons à l'est, cette fois, de l'aire d'expansion germanique, nous allons retrouver exactement le même mixte héroïco-légendaire, chez les Gots, en vertu d'un très curieux principe de symétrie est-ouest, sur lequel ce n'est pas le lieu, ici, de s'étendre, mais qui me semble bien régir le monde germanique dans son ensemble.

c) Les Gots

Ici, je procéderai en deux temps, l'un qui concerne Ermanaric, l'autre, Theodoric.

Revenons sur ce que nous avons noté plus haut à propos du rôle des Huns dans l'histoire burgonde. Il va sans dire qu'étant donné leur origine géographique, les Huns n'ont pu manquer de fréquenter les Gots. Observons simplement, d'abord, que s'il est possible que la légende, éventuellement fondée en histoire, de la mort de Gundaharius, ait été développée chez les Burgondes exilés en Savoie, il est tout aussi plausible qu'elle ait voyagé premièrement vers l'est, par le truchement des Gots de la mer Noire, pour remonter, toujours à partir des Gots traversant l'Europe orientale le long des fleuves russes, jusqu'à la Baltique. N'oublions pas que le dernier mot sur la nature des « Rūs », fondateurs de la Russie, qui sont aussi les Varègues *(vaeringjar)*, c'est-à-dire l'équivalent exact des vikings, mais opérant à l'est de l'Europe et non à l'ouest, ferait d'eux des Gots, tout simplement : des vikings « suédois » si l'on y tient, les Gots, nous l'avons dit, étant très probablement originaires de régions (Gotland, Gautaland) situées en Suède. Les acquis tout récents des recherches de Stefan Söderling, reprenant les théories anciennes de V. Thomsen (dans *Scandinavian Language contacts*, Cambridge, 1984) me paraissent tout à fait convaincants là-dessus.

Or les Gots ne pouvaient être surpris par ces traditions : ils en possédaient une, autochtone apparemment, tout à fait similaire.

Ammien Marcellin, mort vers 400, mentionne, dans son

Historia (XXXI, 3) un roi des Gots, Ermenrichus (soit Ermanaric dont le correspondant, philologiquement correct, norois est Jörmunrekkr), grand guerrier et grand ravageur des contrées voisines. Lorsque les Huns surgissent de l'est, ils se soumettent les Alains, qui possédaient des terres que leur avaient concédées les Grýtingar (Greuthingi : ce sont peut-être des Gots qui régnaient sur des territoires montagneux, rocailleux. *Grjót*, pierre, entre dans le nom Greuthingi-Grýtingar comme l'atteste le surnom d'un des protagonistes de la saga des Gots, *Hervarar saga ok Heiðreks konungs*, Gizurr Grýtingaliði, chef des Grýtingar). Huns et Alains attaquent alors, ensemble, les « autres » Gots, les Tervingi (leur nom semble vouloir dire qu'ils régnaient, eux, sur des plaines ou des forêts, le mot *terv-* se retrouve sans doute dans le néerlandais *terp* et c'est certainement lui qui passera dans le nom de l'épée, merveilleuse et également fatale, Tyrfingr, « personnage » central de la saga de Hervör) : Ermenrichus fait une longue résistance mais il finit par se suicider en 375, pour ne pas assister, dit Ammien, à l'écrasement de son peuple.

Presque deux siècles plus tard, Jordanes, dans sa *Getica* (540, Jordanes, Got lui-même, veut vanter les hauts faits de son peuple) qui se fonde à l'évidence sur d'anciens poèmes héroïques, nous parle à son tour de Hermanaricus, un très grand roi qu'il compare à Alexandre le Grand. Il aurait possédé un immense royaume s'étendant de la mer Noire à la Baltique, ce qui ne contredit pas les faits que nous venons d'entrevoir, concernant les Rūs. Auraient alors surgi les Huns qui auraient frappé les Gots de terreur par leurs chevaux et leurs arcs. Hermanaricus, toutefois, se prépare à faire face, quand il est trahi par le peuple des Rosomoni (peut-être des Sarmates) qu'il avait soumis. Il y avait, en particulier, dans ce peuple, un chef, principal responsable de la trahison, dont l'épouse s'appelait Sunilda. Pour se venger, Hermanaricus s'empare de Sunilda et la fait attacher à la queue de chevaux sauvages. Les frères de Sunilda, Sarus et Ammius (pensons un instant à Sörli et Hamðir) veulent la venger : ils font à Hermanaricus une grave blessure au côté. Apprenant alors que Hermanaricus est hors d'état de combattre, le roi des Huns, Balamber, envahit le pays des Ostrogots. C'est plus que n'en peut supporter Hermanaricus, qui meurt, âgé de cent dix ans.

La *Quedlinburger Chronik*, que l'on date d'environ 1000, reprend ces données : elle mentionne un roi got Ermanricus, tué par un certain Hemidus (Hemido, Hamido, Hermida, nous sommes assez près d'Ammien, et ne pourrons manquer de penser, une fois de plus, à Hamðir, tout comme Sunilda, dont les manuscrits offrent des leçons diverses, pourrait renvoyer à Svanhildr) aidé de Serila (ou Serilo, voyez, une fois de plus, Sörli) et d'Odoacro (Addacaro, Adaocaro) dont Ermanricus aurait tué le père : nous sommes donc bien, toujours, dans le thème des conflits internes à une famille.

L'autre tradition remonte à l'Ostrogot Theodoric le Grand (environ 454-526) : n'oublions pas, au passage, que l'Italie du Nord a bien connu des invasions hunniques, et notamment d'Attila, en 452, et que, d'autre part, elle fut le théâtre de pénétrations germaniques, les Uinniles, peut-être venus de Norvège, ayant, sous le nom de Longobardi, donné son nom à la Lombardie, comme les Burgondes à la Bourgogne. On sait peu de choses, originellement, des Ostrogots, sinon qu'ils évoluèrent dans l'ombre des Huns jusque vers 450 où ils étaient fixés en Pannonie (Hongrie). Après 454, ils passent un accord avec l'Empereur d'Orient, ce qui fait que leur jeune prince, Theodoric, est élevé à Constantinople. Devenu roi en 473, il reçoit, en 488, de l'empereur Zénon la mission d'aller occuper l'Italie du Nord pour la libérer de la tutelle du chef rebelle Odoacre. Il enferme celui-ci dans Ravenne où Odoacre meurt, assassiné, en 493. C'est d'ailleurs là que Theodoric s'installe pour fonder un empire savamment dualiste où Germains et Romains puissent coexister. Il y parvient avec une sagesse et un doigté admirables, aidé au demeurant de conseillers dont la réputation a franchi les siècles, comme Cassiodore et Boèce. On sait l'éclat de la civilisation de Theodoric le Grand, ses éclatantes réalisations architecturales en particulier, à Ravenne et à Rome. Son prestige était considérable parmi les « Barbares » : pour citer Lucien Musset, « il exerça une sorte de primauté morale parmi ceux d'Occident ». Dans l'esprit où nous sommes ici, il raccroche au cycle que nous étudions tout ce qui avait quelque prestige héroïque aux yeux de la Germania.

d) Sigurðr-Sîfrit-Siegfried

Reste *Sigurðr-Sîfrit-Siegfried*, dont le nom n'est pas apparu dans tout ce qui vient d'être récapitulé.

Le problème est, d'abord, de savoir pourquoi et comment un héros ou roi de ce nom — au demeurant nom extrêmement répandu dans toute la Germania — en est venu à passer pour le parangon du héros. Il est très difficile de lui trouver une base historique, tant il appert que la légende est allée grand train, le concernant. Les candidats sont nombreux. Je retiendrai ceux qui me paraissent le mieux placés !

Il ne faut pas faire litière du fameux chef chérusque *Arminius* (19 avant Jésus-Christ — 20 après) qui vainquit les légions romaines de Varus : on le crédite, bien entendu, d'un combat fantastique contre un dragon, haut fait qui peut reposer sur une réalité évidemment différente (sans dragon !), le dragon s'étant chargé d'une valeur mythique en raison de l'étalement dans le temps qu'il faut prendre en considération jusqu'à la consignation de nos principales sources écrites. Car le père d'Arminius s'appelait Sigimerus, et son beau-père, Segestes, qui avait un fils nommé Sigimundus ! La question est de savoir si Arminius avait bien un nom germanique. Je serais fortement tenté de le croire, le thème *Ermin-*, *Irmin-*, (voyez Irminsul, Jörmungandr) étant bien attesté, dans le sens de : gigantesque (*Irminsul* est le pilier, *sul*, gigantesque, l'arbre colossal que, selon Thietmar de Merseburg, révéraient les Germains, *Jörmungandr* signifie baguette magique géante et pourrait s'appliquer au grand arbre Yggdrasill qui est l'axis mundi, l'universalis columna de la cosmogonie scandinave ancienne). On pourrait alors tenir qu'Arminius serait un éponyme de « héros », tout court, un peu comme Mannus, selon Tacite dans sa *Germania*. S'il faut prendre Arminius pour un mot purement latin, on pourrait y voir le sobriquet d'un hypothétique Sigifredus que suggérerait, en vertu du principe allitéré que nous avons déjà rencontré plusieurs fois, l'ensemble Sigimerus-Segestus-Sigimundus. Le fait est que Saxo Grammaticus et le poème anglo-saxon *Wiðsið* s'accordent à placer un roi Sigarr avant les Skjöldungar.

Sinon, du côté des Mérovingiens, nombreux sont les rois dont le nom commence par Sig-. Ainsi du roi Sigebert, établi à Cologne et éliminé par Clovis, comme les autres roitelets francs qui lui portaient ombrage. Ou de Sigebert II, roi des Francs Ripuaires, qui épousa la visigote Brunechildis, mariage qui dut impressionner très fort les contemporains car il est renommé dans les chroniques de l'époque. Nous avons déjà

esquissé cette histoire à d'autres fins : ce Sigebert se querelle avec sa belle-sœur Frédégonde, épouse de Chilperic I[er] (frère de Sigebert, donc) qui sera assassiné à Soissons. Frédégonde fait tuer Sigebert en 575 par ses hommes de main et Brunechildis provoque la mort des meurtriers puis se tue, en 614. Dans une autre version, Sigebert épouse Brunehaut, et son frère Chilperic, Gallswinthe. Chilperic fait assassiner Gallswinthe sur l'instigation de son amante Frédégonde.

Une fois de plus, nous retrouvons les mêmes personnages emportés dans le même genre de conflits, de nature familiale. S'impose, malgré tout, la quasi-évidence d'une tradition vague, déformée de génération en génération, transférée d'une peuplade à une autre mais toujours selon une sorte de principe qui tient à placer des événements et des types similaires dans des cadres différents.

Tout de même : trois traits majeurs demeurent plus ou moins dans l'ombre, la mise à mort du dragon et la prise de possession du trésor puisque ces deux péripéties paraissent étroitement liées, l'éveil de la femme magiquement endormie, qui enseigne la sagesse, et la mort sans gloire du héros innocent.

C'est pourquoi on a pu avancer également le nom de saint Sigismond, qui fut roi de Bourgogne entre 516 et 524. Fils de Gondebaud, qui était arien, il fut converti par saint Avit juste avant de monter sur le trône. Il avait épousé, en 494, une Ostrogote, fille de Theodoric le Grand. Ce fut lui qui restaura et agrandit le monastère de Saint-Maurice d'Agaune, dans le Valais. Après la mort de l'Ostrogote et pour plaire à sa seconde femme, il fait étrangler le fils qu'il avait eu de la première, après quoi il se repent et fait sévèrement pénitence. Capturé par Clodomir, roi des Francs, et exécuté, sa mort passera pour une expiation et un martyre, en sorte qu'il sera canonisé : ses reliques seront transférées dans la cathédrale de Prague en 1366.

Ajoutons que le Danemark a connu un célèbre « roi » viking, Sigifrid, qui a pu régner vers 873. Présent en Belgique et en France vers 880, il est à Paris en 885 et sera tué par les Frisons en 887. Cela correspond à ce que Saxo nous dit, au Livre IX de ses *Gesta*, d'un certain Sibardus qui est le Sigurðr-au-serpent-dans-l'œil (*ormr-í-augu*) de la *Ragnars saga* (dont nous navons pas oublié qu'elle est la continuation de *Völsunga saga*). L'étrange surnom de ce Sigurðr-là pourrait

venir de ce qu'il avait un compagnon inséparable nommé Ormr, nom qui signifie proprement serpent. Mais on devine bien qu'étant donné l'équivalence *ormr-dreki* (serpent-dragon) il existe bien d'autres interprétations de ce sobriquet.

Et comme, nous l'avons vu, un Helgi joue un rôle non négligeable dans la *Völsunga saga*, nous pouvons signaler qu'il est permis de l'inscrire, lui aussi, dans une perspective historique, qu'il soit fils de Hjörvarðr ou qu'il soit meurtrier de Hundingr : ce dernier nom est fort curieux et il vaut certainement la peine de noter que Paul Diacre nous dit que les Longobards se couvraient, pendant la bataille, de masques de chiens. Or chien se dit *hundr*, en vieux norois.

Indépendamment de la signification de son nom, sur laquelle il faudra revenir à loisir, il a certainement existé plusieurs rois, danois et norvégiens, qui se sont appelés ainsi. Cela expliquerait que trois poèmes, dont deux semblent s'appliquer au même personnage, aient été perpétués par la tradition. La liaison avec les valkyries, le raccord, dans *Völsunga saga*, avec Sigmundr et Borghildr de Brálundr — dont il est le fils — et donc avec Sigurðr, dont il serait le demi-frère, peut fort bien dénoter un souci de raccrocher au thème central *du* héros paradigmatique tout ce que le Nord a compté de grands hommes, un peu dans la même perspective, donc, que ce qui a dû se produire vis-à-vis de Theodoric le Grand.

Il en va de même de Völundr, acteur principal du poème, en vérité fort obscur, auquel il a donné son nom, la *Völundarkviða*, dans l'*Edda poétique*. Le texte, en vieil anglais, *Waldere* nous parle d'un Weland, père de Widia qui est *rex Gothorum fortissimus* : l'identification au Vidigoia de Jordanes est tentante. Or Völundr est, lui aussi, clairement rattaché au cycle de Sigurðr : par les valkyries, d'abord, comme le dit la prose qui introduit le poème :

> Il y avait un roi de Suède qui s'appelait Níðuðr. Il avait deux fils et une fille ; celle-ci s'appelait Böðvildr.
> Il y avait trois frères, fils du roi des Finnar. L'un s'appelait Slagfiðr, l'autre, Egill, le troisième, Völundr. Ils skiaient et chassaient les animaux. Ils vinrent à Úlfdalar et s'y construisirent une maison. Il y a là un lac qui s'appelle Úlfsíar. Un matin de bonne heure, ils trouvèrent sur le rivage du lac trois femmes qui filaient le lin. A côté d'elles il y avait leurs formes de cygnes. C'étaient des valkyries. Il y avait deux filles du roi Hlöðvér, Hlaðguðr, la blanche comme cygne, et Hervör, la toute

> sage ; la troisième était Ölrún, fille de Kiárr de Valland. Ils les emmenèrent avec eux dans la skáli. Egill épousa Ölrún, Slagfiðr, Svanhvít, et Völundr, Alvit. Elles vécurent là sept hivers. Alors, elles s'envolèrent hanter les champs de bataille et ne revinrent pas. Alors, Egill partit à skis chercher Ölrún, et Slagfiðr, Svanhvít, mais Völundr resta à Úlfdalar. C'était l'homme le plus adroit de ses mains dont on ait jamais parlé dans les récits anciens. Le roi Níðuðr le fit prisonnier.

Puis, et ce point est encore plus intéressant, par l'évocation du cheval Grani, à la strophe 14 du poème :

> Cet or ne se trouvait pas
> Sur la piste de Grani,
> Je croyais notre pays loin
> Des pentes du Rhin.

(c'est Níðuðr qui parle de l'or dont s'est servi Völundr pour forger des bijoux).
Nous savons aussi que le traitement atroce qu'il inflige aux enfants de Níðuðr rappelle si fort celui que fait subir Guðrún aux rejetons d'Atli que l'on a peine à admettre le caractère fortuit de cette rencontre :

> Trancha la tête
> Aux oursons, (= aux enfants)
> Et sous le bourbier des chaînes (sous la forge ?)
> Leurs jambes enfouit ;
> Mais ces coupes
> Qui sous les cheveux sont, (les crânes)
> Il les sertit d'argent,
> Les envoie à Níðuðr ;
>
> Des yeux il fit
> Des gemmes scientillantes,
> Les offrit à la sage
> Femme de Níðuðr ;
> Et des dents
> De l'un et de l'autre,
> Forgea des broches,
> Les offrit à Böðvildr.

Quant au thème du forgeron merveilleux, propre à toutes nos mythologies indo-européennes, il est troublant de le voir repris par le personnage, bien « sigurdien » de Reginn.

Évidemment, les rapports, tant de Helgi que de Völundr, avec Sigurðr, se limitent à quelques situations, actes ou attitudes. Un disparate profond règne, au total, dans cet ensemble d'images et de traditions, mais il n'y a pas, pour autant, à faire fi de tant de coïncidences.

Conclure ce premier mode d'approche n'est donc pas simple. Quel que soit le soubassement historique éventuel du cycle de Sigurðr, il reste une fable qui baigne littéralement dans le surnaturel, le fantastique, le merveilleux : suggérons qu'*avant* tout raccord à l'Histoire, il y a eu tout un trésor de récits extraordinaires, mise à mort du dragon, vierge inviolable, intelligence du langage des oiseaux, série de crimes vraiment inexpiables tant ils sont atroces, etc. Ces traits, qui paraissent organiques du thème, en profondeur, ont fort bien pu être progressivement brochés sur un support historique perpétué par la tradition.

Mais une tradition multiple, diversifiée à l'extrême, ou plutôt toute une série de cellules narratives traditionnelles dont le seul ciment viendrait d'une communauté culturelle propre aux Germains — car, *a contrario*, il n'y a pas de Siegfried, *stricto sensu*, dans les cultures non germaniques, même s'il n'est pas interdit de déceler des homologues grecs, latins, celtes ou slaves à notre personnage. Je parlais de cellules : nous venons d'en isoler une indo-européenne germanique (Völundr), une hunnique (Atli) qui n'a rien d'incongru en raison des incursions des Huns dans l'histoire des Germains, une gotique (Ermanaric, puis Theodoric), une burgonde (Gunnarr), une danoise ou norvégienne (Helgi), dont le dénominateur commun, ou le vecteur, ou le ciment puisque je viens d'employer ce mot, serait Sigurðr.

Car j'ai fréquemment insisté sur l'espace de temps qui sépare d'éventuels faits de leur consignation par écrit. Dans l'intervalle, toutes sortes de déformations, d'interpolations, d'ajouts et de distorsions ont pu, ont dû intervenir, de nouveaux épisodes étant constamment venus s'ajouter. Mais j'ai souligné la remarquable permanence de quelques grands schèmes narratifs : les situations « cornéliennes » des héroïnes, par exemple, la crispation sur les relations de familles, le thème de la malédiction fatidique portée sur « l'or », quelle que soit sa valeur réelle ou symbolique.

Ce qui rend particulièrement malaisées toutes conclusions

tient d'abord à des difficultés onomastiques d'ordre paronymique. La nomenclature de tous les noms en Sig- que propose le développement qui précède, ou de toutes les distorsions, facilitées par les diverses leçons de nos manuscrits, que, par exemple, autorise un nom comme Ermanaric, a convaincu de l'importance de cette difficulté. Donnons un autre exemple, parallèle : de nombreuses sources en vieux norois mentionnent un roi Hugleikr (ainsi de l'*Ynglinga saga* de la *Heimskringla* de Snorri Sturluson qui en fait un roi des Svíar : Snorri, qui écrit au XIII[e] siècle, se fonde sur un poème du scalde norvégien Þjóðólfr des Hvínir, écrivant au IX[e] siècle) est-ce le même que le Hygelac de *Beowulf* (VIII[e] siècle), roi des Geatas qui sont une peuplade rivale des Svíar et pourraient aussi être des Gots, ou que le Chochilaicus des sources franques du VI[e] siècle ?

Il nous est donc interdit d'affirmer péremptoirement qu'au commencement était l'Histoire. Je serais tenté, même, de penser que l'Histoire ne fut même pas prétexte, qu'elle est seulement venue, d'aventure, en son temps, nourrir une thématique plus profonde.

En d'autres termes, est-ce qu'au commencement, il n'y aurait pas eu la légende ?

II. LE FOND LÉGENDAIRE

Il sera utile, d'abord, de rappeler les définitions que le Robert propose de « légende », ne serait-ce que pour vérifier les conclusions du développement qui précède. Nous lisons : « Récit populaire traditionnel, plus ou moins fabuleux, qui a souvent un fondement historique, quelque fond réel », et, par extension : « Représentation de faits ou de personnages réels, accrédités dans l'opinion, mais déformés ou amplifiés par l'imagination, la partialité... » (avec renvois à : fable, mythe, conte, histoire).

Nous voici ramenés à la question-clef qui a déjà été posée de diverses manières : Sigurðr est-il un personnage historique qui est entré dans la légende, ou a-t-il existé un personnage de conte populaire immémorial, germanique ou indo-européen, auquel on a raccroché, à un moment donné, Sigurðr, en

enrichissant progressivement son image d'apports fournis par d'autres héros ?

Je dirai tout de suite que mon sentiment, c'est que c'est la seconde branche de cette alternative qui me paraît la bonne. Je pense ne pas être parvenu à convaincre qu'un personnage, roi, chef ou héros donné, historiquement bien attesté, se soit réellement appelé Sigurðr tel que nous le donnent nos textes. Il me semble plus facile de montrer que, compte tenu du génie conteur caractéristique des Scandinaves (cette incise est d'une importance considérable), il s'est bien agi, de toujours, d'une légende et qu'elle a tous les traits du conte populaire.

a) Il s'agit bien d'une légende

dont la matière est certainement pangermanique, avec, si l'on veut, des colorations plus poussées —, ou des raccords bien étalés en diachronie — d'abord burgondes, puis franques, voire gotiques, mais sur un nucleus qui paraît bien commun.

Qu'il ait existé, Dieu sait à quel stade de la diachronie, tout un corpus de légendes sur le compte d'un fantastique tueur de dragon qui a conquis un fabuleux trésor, cela ne saurait faire de doute. L'*arfr Níflunga*, le *hodd Hníflunga*, l'or du Rhin, c'est l'allemand *Nibelungenhort*, toujours mis en relations avec une sanglante défaite des Burgondes contre les Huns, défaite curieusement homologue à celle des Gots contre les mêmes Huns. Car la légende gotique nous propose à l'envi des personnages, des thèmes et des images que nous connaissons bien : vierge guerrière (Hervör), épée magique (Týrfingr), Hjörvarðr, Humli roi des Huns, intervention personnelle d'Óðinn, le tout dans les poèmes (*Hervararkviða*, *Hlöðskviða*) pour lesquels, sans conteste, a été écrite la *Hervarar saga ok Heiðreks konungs*. Le raccord avec Ragnarr Loðbrók s'y trouve même fait, tout comme on pourrait démontrer, à l'inverse, qu'il entre dans l'*Atlakviða* et l'*Atlamál* une bonne part de « matière gotique ».

Dès le départ, donc, nous disposons de deux thèmes : celui du héros Sigurðr (vieux norois), Sîfrit (germanique continental), Sigmund (anglo-saxon selon *Beowulf*) ; celui d'une formidable bataille dont l'un des belligérants était l'armée des Huns. Ce double élément passe très tôt dans le

Nord puisque l'on y fait de Gunnarr, Högni et Guþormr les fils de Gibicha > Gjúki.

Mais très tôt également commencent les déformations : Grímhildr devient ici l'épouse de Gjúki et la mère de ses trois fils alors que Kriemhild équivaut à Brynhildr ; aucun des poèmes scandinaves ne retient la leçon qui veut que le meurtre de Sigurðr ait été vengé par Guðrún, sa femme, sur ses frères *à elle* : ce sont le *Nibelungenlied*, Saxo Grammaticus ou une ballade *(folkevise)* danoise, *Grimhilds haevn* (Vengeance de Grimhild) qui nous le disent ; le motif de la valkyrie supporte d'importantes fluctuations : ce n'est pas nécessairement Brynhildr qui dort dans la montagne *eftir bana Helga* (après le meurtre de Helgi), ce devrait être Sigrún. Seules, l'*Edda de Snorri* et la *Völsunga saga* nous donnent Brynhildr pour une valkyrie : la *Grípisspá*, semble-t-il, s'appuierait sur la Sigurðarkviða meiri, qui est perdue. Or elle ne fait pas l'identification entre Brynhildr et Sigrdrífa : de là à faire de *sigrdrífa* (que je prends volontairement pour un nom commun) un *heiti* pour Brynhildr, il n'y a qu'un pas, etc.

Néanmoins, légende il y a, et fort vivante car elle est abondamment attestée par une riche iconographie qui prouve que cette histoire a été connue, et familière, dans toute l'aire d'expansion germanique, ici encore, avec un remarquable étalement dans le temps, des pierres runiques historiées aux fonts baptismaux de certaines églises. On a recensé, seulement dans le Nord, pas moins de trente-sept monuments figurés qui s'inspirent du thème de Sigurðr, directement ou à travers quelqu'une des péripéties de son histoire (cf. *Ausstellungskatalog « Sigurds saga i middelalderens billedkunst »*, red. Martin Blindheim, Oslo, 1972). Le sujet est si vaste que je n'en donnerai que quelques aperçus. Deux motifs, ici, ont été privilégiés :

Celui, comme on s'y attendrait, de Sigurðr tuant le dragon. L'exemple inévitable est d'abord celui du portail de l'église en bois debout *(stavkirke)* de Hylestad, dans le Setesdal, en Norvège (aujourd'hui au musée de l'université d'Oslo) : ses deux jambages nous offrent sept scènes qui se rapportent directement à la légende, telle qu'on l'entendait encore au XIIe siècle. Soit : Sigurðr aide Reginn à lui forger une épée ; il tue Fáfnir en le transperçant de bas en haut ; il rôtit le cœur du dragon à côté de Reginn endormi ; les oiseaux

parlent dans l'arbre ; Sigurðr suce le pouce qu'il vient de mouiller du sang de Fáfnir ; Grani transporte le trésor sur son dos, dans une cassette ; Sigurðr tue Reginn. Ajoutons que, dans un médaillon à part, Gunnar est figuré dans la fosse aux serpents. C'est la représentation la plus élaborée que nous connaissions de cette légende, le chef-d'œuvre aussi de la sculpture sur bois des *stavkirker*. Mais observons que nous retrouvons des scènes à peu près identiques aux portails de deux autres *stavkirker*, toutes deux dans les Aust-Agder, celui de Vegnsdal (quatre médaillons) et celui de Lardal (trois médaillons dont deux pour le meurtre du dragon). On ne s'appesantira pas, pour le moment, sur le fait que ces motifs aient servi précisément à l'ornementation d'églises !

La pierre historiée de Ramsundsberget, Södermannland, en Suède, fut érigée vers 1030, par une femme, Sigríðr, épouse d'un certain Sigröðr (forme métathétique de Sigurðr) : « Sigríðr, la mère d'Alríkr, la fille d'Ormr, a fait ce pont (c'est-à-dire a fait ouvrir une chaussée dans le marécage avoisinant) pour l'âme de Holmgeirr, père de Sigröðr, son mari. » Cette pierre, sa décoration en tout cas, trouve des correspondants exacts dans celles de Gök (Södermannland également), Ockelbo (Gästrikland), Drävle et Stora Ramsjö (Upland), toutes en Suède, donc. Le principe qui consiste à faire courir l'inscription runique à l'intérieur du corps d'un long serpent qui, d'ordinaire, se mord la queue, est la banalité même dans les pierres runiques. Mais ici, ce serpent est visiblement un dragon et le graveur a intelligemment exploité l'idée en enrichissant la scène d'éléments supplémentaires tirés de la légende. On voit donc, à gauche, un quadrupède qui est peut-être Otr (Loutre), tandis qu'en bas à droite, Sigurðr tue le dragon porteur de l'inscription. Dans le champ oblong figurent Reginn décapité parmi ses instruments de forgeron, puis la peau étalée d'Otr la loutre, plus loin Sigurðr se suce le pouce tout en tenant de la main gauche une brochette portant le cœur du dragon et l'on voit Grani attaché à un arbre où sont perchées les mésanges. L'ensemble forme une belle composition harmonieuse, claire et directe, qui appelle la comparaison avec le style de saga. Ajoutons que le dragon transpercé apparaît aussi sur la pierre runique de Tanberg, en Norvège, et que certains dessins se retrouvent sur la pierre d'Andreas Kirke, dans l'île de Man ou sur celle de Halton, Lancashire (Grande-Bretagne) qui nous montre : la forge de

Reginn, Sigurðr mangeant le cœur de Fáfnir, et les oiseaux avertisseurs.

D'une façon générale, par métonymie, le meurtre du dragon peut fort bien valoir évocation du cycle tout entier : on vient de le dire à propos du serpent runique ; et si les églises ont fait si bel accueil à Sigurðr terrassant le dragon, l'analogie avec saint Michel ou saint Georges, ou même le Christ écrasant le Diable vient spontanément à l'esprit : un exemple parmi des quantités d'autres de la volonté de syncrétisme qui marqua cette époque.

Le second thème favorisé par les artistes est celui de Gunnarr dans la fosse aux serpents. Outre la *stavkirke* de Hylestad, déjà mentionnée, celle d'Austad, dans les Aust-Agder, nous propose deux scènes : Gunnarr dans sa fosse, et le meurtre de Högni. Il n'est pas exclu que le pan avant de la caisse du chariot d'Oseberg (IX[e] siècle, au musée des bateaux vikings de Bygdøy près d'Oslo) évoque la même scène : on y discerne un homme pris dans un curieux entrelacs de serpents. Une pierre historiée de Gotland (Klinte, Hunninge I) montre, dans un ensemble qui n'a pas de rapport avec le motif, un rectangle à part où Gunnarr est allongé parmi les serpents. Une femme vient chercher (ou apporter ?) un serpent par une ouverture : serait-ce Grímhildr ? Ces images se retrouvent, plus ou moins claires, à Smiss I, Ardre VII (en Gotland) et sur une croix de l'île de Man. Plus surprenant, le fait que les fonts baptismaux de Norum (Bohuslän, province qui était norvégienne jadis) portent, sur un de leurs panneaux, une représentation de Gunnarr, mains liées, jeté dans la fosse aux serpents et jouant de la harpe avec ses orteils : de même, les fonts baptismaux en bois, de Näs, en Jämtland, ainsi que ceux de Lockne, dans la même province, ou un siège de bois sculpté de la *stavkirke* de Heddal, en Norvège. Là encore, une *interpraetatio christiana* est possible : Gunnar avec ses serpents renvoie au Christ aux serpents de la grande pierre runique historiée de Jellinge (Danemark), mais là où le héros païen succombe, le Christ triomphe, le serpent-dragon étant une image tout à fait convenue du diable.

On trouve encore, pour nous limiter là, la peau d'Otr recouverte d'or dans la *stavkirke* d'Eidsborg, Telemark. Cela suffit pour nous assurer de l'extrême diffusion de la légende dans toute la Scandinavie. Et ailleurs également : le tympan

de l'église romane de San Guesa, en Navarre (Espagne) montre Sigurðr tuant le dragon et, en dessous, Reginn forgeant Gramr, tandis que le motif des oiseaux figure, à l'autre extrémité de l'Europe, sur un fer de hache trouvé à Vladimir (Russie). Il ne me paraît pas nécessaire de m'étendre : la vitalité et la popularité de la légende ne peuvent être mises en question.

Voyons plutôt, de plus près, quels sont les *caractères essentiels de cette légende*.

Soulignons d'abord la prédilection marquée des poèmes héroïques de l'*Edda* pour les images « sensationnelles », à la différence des autres poèmes du même recueil qui en sont beaucoup plus avares. L'*Atlakviða*, en particulier, les prodigue. Voyez les strophes 4 et 5 où le messager détaille les présents qu'Atli propose de faire aux fils de Gjúki :

Vous donnera écus à choisir,
Lances à manches polis,
Heaumes dorés d'or rouge,
Suites nombreuses de Huns,
Tapis de selle d'argent brodés,
Tuniques écarlates,
Hampes d'étendards,
Chevaux mordeurs de mors.

Vous donnera pareillement la plaine
De Gnitaheiðr, la vaste,
Des lances hurlantes
Et des proues dorées,
D'immenses trésors
Et la ville de Danpr,
La fameuse forêt
Que l'on appelle Myrkviðr.

ou la réponse de Gunnarr :

Les loups gouverneront
L'héritage des Níflungar,
Les vieux, de gris vêtus,
Si Gunnarr fait défaut,
Les ours à blanc pelage
Mordront de leurs crocs
La meute des hommes
Si Gunnarr ne revient pas.

ou encore l'évocation de l'or du Rhin :

Le Rhin seul gardera
Le métal de discorde,
L'or venu des Ases,
L'héritage des Níflungar,
— Dans l'eau tourbillonnante
Luisent les anneaux welches —
Plutôt que brille l'or
Sur les bras des enfants des Huns.

En fait, on n'a que l'embarras du choix pour détailler l'impressionnante collection de motifs fondamentaux et fascinants, tous promis à une longue postérité, qu'accumule ce cycle de légendes. Pêle-mêle : la vengeance sanglante du père, ou des frères, ou de l'époux, selon la « strate » de la légende que l'on envisage ; le meurtre d'un monstre fabuleux (dragon) ; l'intervention efficace et maléfique du forgeron merveilleux (Völundr, Reginn : notons qu'un lointain écho s'en perçoit dans des sagas islandaises comme *Gísla saga Súrssonar* ou la *Sturlunga Saga*, à propos de l'épée — ou lance — Grásíða) ; la valkyrie irrésistible, ici vue, remarquons-le bien, non pas comme prêtresse sanglante d'un culte cruel au dieu de la guerre, ni comme messagère d'Óðinn et donc guerrière, mais comme dépositaire de la science et du destin ; les serments contraignants dont le respect obligé mène à la mort : ce rite magique de la fraternité jurée *(fóstbroeðralag)* qui sera l'argument majeur de deux grandes *Íslendingasögur*, *Gísla saga Súrssonar* et surtout *Fóstbroeðra saga* ; le philtre d'oubli ; les métamorphoses et substitutions de personnalités où il n'est pas interdit de lire une très lointaine réminiscence du thème des Dioscures interchangeables sans parler de survivances chamaniques de dédoublements de la personnalité ; la compréhension du langage des oiseaux que retrouveront d'autres sagas islandaises encore, comme la *Hávarðar saga Ísfirdings*, notamment dans sa version ancienne qu'a connue le *Landnámabók* ; la science, ou connaissance secrète, magique, ici symbolisée par l'intelligence des runes ; l'invulnérabilité conférée par un vêtement *(Tarnkappe)* ou une arme (*oegishjálmr* ou heaume de terreur) ; l'or maudit, qu'il soit pris dans son acception réelle ou symbolique ; l'épée merveilleuse ; le cheval prodigieux ; l'anneau magique et maléfique... Et ainsi de suite : le choix qui vient d'être

proposé est évidemment restreint, mais la valeur de la plupart de ces images se passe de commentaires. Quel poète n'a jamais rêvé du jeune et beau héros s'envolant sur sa monture fantastique par-dessus la barrière de flammes derrière laquelle dort la vierge idéale qu'il va dénuder ?

On peut insister sur le caractère proprement fantastique de certains thèmes : le jeu de harpe orphique qui domestique et rend inoffensifs les animaux symboliques du mal extrême et de la perversion, par exemple, ou l'excision sadique du cœur du héros, reconnaissable à ce qu'il ne tremble pas !

D'autres seront attirés par un parti-pris délibéré de verser d'emblée certains traits dans le surnaturel. Après tout, il est permis de se demander pourquoi le Rhin prend ici une telle importance et pour quelles raisons on lui a confié « le trésor », l'or ? Mais justement, ce serait oublier l'un des caractères essentiels de la légende, qui est d'obéir à un principe de circulation dédaigneux des barrières ethniques, géographiques et même culturelles. Les Celtes, nous le savons, divinisaient leurs rivières, notre Marne (Matrona) s'en souvient, qui renvoie à un culte bien attesté de la Déesse-Mère. Or nous savons que le Rhin, justement, n'échappait pas à cette règle chez les Celtes qui le dotaient de pouvoirs divins. L'*Anthologie grecque* (IIIe siècle avant Jésus-Christ, IX, 125) mentionne « le Rhin jaloux », arbitre de « la foi conjugale », auquel les Celtes s'adressent pour s'assurer de la légitimité de leur nouveau-né. Le chef gaulois Viridomaros, en 222 avant Jésus-Christ, se vante d'être fils du Rhin (Florus, *Epitome*, XX). Il est vrai que la première référence scaldique connue à « l'or du Rhin » remonte à 980 : il pourrait donc s'agir d'une adoption assez récente, chez les Germains septentrionaux, d'un thème « étranger ».

Puisque nous parlons de l'or, soulignons encore, en contexte légendaire, son éminente valeur symbolique. Le héros légendaire est inséparable de la possession de vastes trésors, c'est là une très vieille idée indo-européenne qui veut que le roi, le prince, le chef, soit, par définition, libéral et donc amplement pourvu de richesses; il restera, pour les scaldes, le *baugabrjótr*, le briseur d'anneaux d'or qu'il distribue à ses suivants. Un héros sans fortune n'est pas concevable, il serait faible, déconsidéré, tout prestige ruiné. La liaison avec le roi sacré, qui ne peut être pauvre, se lit en filigrane. L'or n'a jamais été conçu autrement que comme emblème de

grandeur, prérogative d'une âme puissante et guerrière à laquelle il donne grandeur et indépendance tout en engendrant présomption et orgueil et donc, en provoquant intrigues et conflits. On aura remarqué que, dans notre cycle, tous ceux qui s'en emparent ou le convoitent périssent fatalement : Hreiðmarr tué par ses fils, Fáfnir assassiné sur ordre de son frère Reginn, lequel est occis par Sigurðr qui en mourra, de la main des fils de Gjúki dont Atli provoquera la perte avant d'en succomber à son tour ; la malédiction d'Andvari s'est donc trouvée vérifiée de bout en bout.

Et répétons que cette légende reste tout de même bien germanique, au moins sur un point essentiel, la volonté de limiter l'histoire aux dimensions d'une famille ou d'un clan. J'y reviendrai en détail, mais cet aspect est indispensable à toute vraie légende germanique, les sagas islandaises en marquant le sommet, comme institutionnalisé. Ici, j'ai fait valoir en temps voulu le caractère souvent forcé de certains raccrocs généalogiques à seule fin de légitimer familialement l'irruption de nouveaux personnages décisifs : ainsi de Sigurðr à Helgi, ou de Brynhildr à Buðli-Atli, de Jörmunrekkr à Guðrún ou de celle-ci à Jónakr.

Nous sommes donc particulièrement à l'aise pour affirmer que nous évoluons bien, de bout en bout, dans le domaine de la légende, et, plus spécialement, de la légende selon une coloration bien germanique. Mais comme j'ai déjà laissé entendre que le génie scandinave, en particulier, se sentait surtout chez lui dans le registre narratif, progressons d'un pas et voyons quelle figure de prédilection prend la légende dans cet univers.

b) Elle a tous les traits du conte populaire

Cette réponse est immédiate.

Là non plus, comme pour la légende proprement dite, je ne m'enferrerai pas dans les lacs des innombrables théories qui ont trait à la nature du conte populaire. Je le donne pour acquis et préfère partir tout de suite de certains de ses attributs reçus. Le lecteur en déduira sans doute la figure que l'on peut prêter au genre lui-même.

1) Partons de l'idée de *héros du conte populaire*. Northrop Frye, dans son *Anatomy of Criticism* (1957) en proposait le

portrait que voici, auquel je souscris : « S'il est supérieur aux autres hommes et à son environnement, le héros, quoique ses actes soient merveilleux, s'identifie lui-même à un être humain. Il évolue dans un monde où les lois de la nature sont légèrement suspendues : prodiges de courage et d'endurance, qui ne nous sont pas familiers, lui sont naturels, et les armes enchantées, les animaux qui parlent, les ogres terrifiants et les sorcières, les talismans aux pouvoirs miraculeux ne violent pas les lois de son univers. »

Autrement dit, le surnaturel fait partie intégrante de sa personne, mais, en général, sans trop de démesure, dans les limites du vraisemblable ou, au moins, du pensable, à partir du moment où le postulat de départ est admis.

Ses exploits sont d'ailleurs stéréotypés : démêlés avec des êtres surnaturels, métamorphoses, missions difficiles, périlleuses, avec, d'ordinaire, des aides inattendues et décisives, dons extraordinaires ou attributs fantastiques (des armes, comme l'épée Gramr, des vêtements, comme la *Tarnkappe*), fréquentation d'animaux hors du commun (le cheval Grani), nécessité d'accomplir de fabuleuses prouesses pour atteindre un but donné. La règle générale, ou le principe à peu près obligé, c'est que le héros ne peut pas réussir sans le secours d'un objet (Gramr), d'un animal (Grani) ou d'un conseiller (Reginn) merveilleux.

Au moral, il est plus rusé que vraiment normatif — voyez la mise à mort de Fáfnir — car la fin, toujours bonne, toujours exemplaire, justifie les moyens. Ce trait est assez peu apparent chez Sigurðr, parangon de loyauté et d'innocence, mais il n'en est pas moins présent. Un peu comme le dieu Týr matant Fenrir pour assurer l'ordre du monde, en engageant un pari insincère (il se porte garant qu'il n'y a pas de feintise dans la façon dont les Ases enchaînent le monstre tout en sachant pertinemment le contraire. Il est vrai qu'il y perdra la dextre !), Sigurðr occit le dragon d'une manière qui, jugée selon nos critères, est passablement inglorieuse. Ce n'est pas le lieu de nous étendre sur ce point, mais il faut en avoir conscience : à notre jauge, il agit plutôt lâchement, ou, du moins, sournoisement. Mais l'enjeu, sans aucun doute, dépasse le cadre de nos étroites catégories morales : raisonnement dangereux qu'un Nietzsche poussera à ses conséquences logiques et qu'il ne nous appartient pas d'avaliser ici ! Sans le justifier, contentons-nous de le

comprendre. La morale germanique du héros, sur ce point, est déjà bien en place ! Quelle ne coïncide pas avec la chrétienne, cela va de soi, mais pour couper court à de vains débats, abstenons-nous, en l'occurrence, de juger : une culture, ou, plus exactement, une étude de mentalités, car c'est bien de cela qu'il s'agit, ne peut être fructueuse qu'en fonction de ses propres critères, pourvu que soit sauvegardée la distance qu'il importe de préserver à leur égard ! Sigurðr a raison de tuer Fáfnir de la manière dont il le fait car ce n'est pas elle qui importe mais, d'une part, le fait qu'il ait osé l'accomplir, d'autre part et surtout, le résultat auquel il parviendra — et qui d'ailleurs, en parfaite logique ou morale immanente, le mènera à sa perte ! Et puis... il est un autre angle de prise de vue qui m'a longtemps laissé perplexe, par exemple dans les sagas de contemporains (comme la *Sturlunga saga*) mais que je crois être finalement parvenu à entendre : là surtout, car ces sagas se veulent la chronique d'événements authentiques, la ruse est souvent visiblement préférée par les auteurs au combat loyal, l'admiration va au plus avisé, non nécessairement au plus courageux ou au plus « juste ». C'est que les anciens Scandinaves, et les anciens Germains non moins, prisaient par-dessus tout ce qu'ils appelaient *vit*, mot intraduisible qui sous-entend savoir-faire, intelligence supérieure, sens de la situation, entendement non limité aux circonstances immédiates. En somme, Fáfnir qui est un géant et donc doué de science divinatoire ou de sens de l'avenir, aurait dû savoir d'avance, ou prévoir ce qui allait lui arriver. Il n'en a pas été capable, il a manqué de *vit* ! Et du coup, Sigurðr, qui a su le déjouer sur ce point, est bien le plus fort, le plus « juste » !

Mais revenons à notre héros pour en achever le portrait : il doit toujours avoir de grandes qualités de champion, physiques surtout. Ce trait est si peu mis en relief, en ce qui concerne Sigurðr, que des textes plus récents, comme *Völsunga saga* croient devoir amplifier un peu, tant les sources anciennes sont pudiques sur ce point. C'est par là que nous avons ouvert cette présente étude : ce héros ne fait personnellement pas grand-chose d'« héroïque » à notre sens. Le moment viendra où nous essaierons de nous expliquer là-dessus. Contentons-nous, pour l'instant, de dire qu'effectivement, à l'échelle de la culture qui le porte, il traduit tout

de même bien un sens comme naturel de l'exceptionnel : dans ses entreprises, dans ses amours et dans sa mort.

Quant à *l'héroïne* du conte populaire, telle que présente dans notre cycle, elle nous met, si je peux dire, plus à l'aise. Elle se doit d'être belle et d'aimer jusqu'au sacrifice d'elle-même : c'est bien le cas de Brynhildr. Elle est très souvent supérieure à l'homme, qu'elle sauve. Et si elle n'est pas envisagée sous ce jour, elle confirme ces vues par antithèse, c'est-à-dire qu'elle sera laide et méchante, sans nuances, comme l'est Grímhildr. Je me plais, du reste, à considérer que l'onomastique, ici comme si souvent ailleurs, a pu jouer inconsciemment sur les auteurs qui ont consigné la tradition : *grím-* convoyant une idée de « masque », de « dissimulation », est-il fantaisiste de concevoir une adversation Grím-/Bryn- (sur brynja, la broigne), préfixés à *-hildr* (la bataille), l'une représentant, en quelque sorte, et très ódinesquement ! l'autre face d'un même combat ?

2) Si maintenant, nous envisageons l'examen rapide des *structures archétypiques* de notre légende, nous vérifions tout de suite qu'elles coïncident bien avec ce que nous pouvons savoir du conte populaire.

De ces structures, nous en isolerons trois.

Je ne ferai que passer sur la première puisque je compte lui donner, plus loin, un développement particulier : le héros se rattache, plus ou moins directement, à un ou des dieux païens dont il n'est qu'une semi-laïcisation. La référence est, ici, tout naturellement, à Óðinn, *stamfaðir* (père fondateur) du lignage de Sigurðr. Mais nous aurons l'occasion de voir que d'autres candidats (Baldr, Týr, voire þórr) peuvent entrer en ligne de compte, aspect qui pourrait, d'ailleurs, nous éclairer un peu sur l'archéologie mentale à laquelle il est nécessaire de procéder si l'on veut prendre une vue diachronique intéressante d'une mythologie que nous ne connaissons, dans sa forme complète et élaborée, que fort tard.

En second lieu, la collusion de notre personnage central avec certaines catégories de créatures archétypiques comme les nains et les géants, est extrêmement profonde et il convient de nous y arrêter un peu.

Nous avons dit que les nains étaient les esprits des morts, et expliqué pourquoi ils vivent « sous terre », participant ainsi du monde naturel, notamment minéral — ils « habitent »

les pierres, de préférence —, pourquoi aussi ils sont réputés excellents forgerons ou orfèvres de qualité, que l'on ait voulu signifier par là qu'ils cohabitaient avec les métaux dont on fait les beaux bijoux et les armes prestigieuses, ou que l'on ait entendu suggérer que, créatures chthoniennes, ils étaient aussi maîtres du feu qui, comme l'a parfaitement démontré Mircea Éliade, « lie » les métaux, transmue la matière. Par là s'explique encore qu'ils aient été réputés savants : le poème de l'*Edda, Alvíssmál*, en est une bonne illustration, au sens où, sans détenir la connaissance des grands secrets fondamentaux, ils possèdent le savoir que nous dirions artisanal, technique, ornemental. Reginn, dans notre cycle, ou Völundr entrent assez bien dans ce type d'interprétation : ils savent faire des choses merveilleuses (ailes pour voler, épée magique, etc.). En un sens, les nains transgressent les limites de nos catégories naturelles : est-ce pour cela que le motif des mésanges dont le langage devient intelligible à Sigurðr surgit dans un contexte où intervient aussi Reginn ? Les nains n'en sont pas moins des créatures surnaturelles, dans une acception plus vaste également. Le nain Alvíss, de l'*Edda*, fréquente les grandes populations divines, Ases, Alfes, Vanes, etc. Et donc, leur caractère de prophètes — éventuellement de prophètes de malheur dont les malédictions se révèlent tragiquement efficaces, voyez Andvari, ne peut nous surprendre. On fera valoir encore la valence *homo*-humus chère à Mircea Éliade toujours. Si les nains sont bien ce que deviennent les hommes, certains hommes au moins, une fois passés de l'état de vie à celui de mort, la substance de leurs corps finit par constituer la matière même dont naît et se nourrit la vie. Ils président donc aux valeurs de fertilité-fécondité, rôle tellement évident, surtout, précisément, dans les contes populaires qu'il n'est pas nécessaire d'insister. C'est peut-être la façon la plus simple, la plus immédiate aussi, d'expliquer comment la *Sigurðarkviða*, strophe 24, appelle Sigurðr « ami de Freyr » : c'est anticiper sur les développements qui viendront plus loin dans la présente étude, mais il existe de surprenants rapports entre Sigurðr et les nains (ou les Alfes dont Freyr, dieu par excellence de la fertilité-fécondité, est le chef) sans doute parce que ce « héros » préside bien plus à la troisième qu'à la seconde fonction dumézilienne. Je ne vois pas pourquoi il serait besoin d'invoquer des glissements fonctionnels ou des substitutions d'attributs pour justifier la *kenning* « ami

de Freyr » : en tant que prototype du héros, Sigurðr est le grand ancêtre par excellence, tout comme son lointain père Óðinn, tout comme n'importe quel nain de renom, dont Freyr prince des Alfes (qui possédait, lui aussi, nous dit la *Ynglinga saga*, un trésor si fabuleux qu'à sa mort, les autres dieux tinrent à garder la nouvelle secrète afin que le peuple continuât à verser les tributs qui venaient grossir ce trésor).

Quant aux géants, qui imprègnent, en quelque sorte, tout le cycle — à telle enseigne que nous ne savons pas toujours si, par exemple, Fáfnir est envisagé comme dragon ou comme géant à proprement parler — le commentaire qu'ils nous inspireront est aisé. Pour les anciens Scandinaves, les géants sont des êtres monstrueux, constitutifs du monde créé, puisque, selon un mythe évoqué d'abondance par les scaldes et détaillé à loisir par Snorri Sturluson dans son *Edda*, notre univers est fait tout entier à partir du corps démembré du géant hermaphrodite originel Ymir, et donc, dépositaires du savoir primitif : le préfixe pangermanique *ur*-, qui renvoie au stade le plus ancien de notre mémoire, s'applique à eux par définition. On le voit bien avec Fáfnir, précisément, qui se tient comme obligé de révéler à Sigurðr, avant de mourir, quelques secrets essentiels sur des sujets qui, à première vue, n'intéressent pas le propos strictement narratif du poème.

En fait, ce sont le plus souvent de simples projections des forces de la nature, telles quelles ou démesurées par le rêve. Ils sont alors très proches du mythe parce que personnifiant des entités directement en relations avec l'autre monde. En quoi ils rejoignent les nains, mais alors que ces derniers sont à l'évidence les morts, tout platement, les géants remontent aux ancêtres, aux grands ancêtres particulièrement, les fondateurs, les initiateurs, ceux qui eurent la chance d'être présents à l'aube de l'Histoire, *in illo tempore* : de là, leur étroite collusion avec la montagne, l'océan, le soleil, l'air, l'arbre toujours si puisamment symbolique sous ces latitudes. Ou l'animal, la Bête primordiale.

Ici, par excellence, se situe le dragon Fáfnir dont on a dit et redit qu'il était le point d'ancrage de tout le cycle puisqu'en première analyse, Sigurðr demeure celui-qui-a-tué-le-dragon. Sans qu'il soit nécessaire de nous aventurer dans d'autres cultures, où nous le retrouverions comme immanquablement, et même bien au-delà du complexe indo-européen, la Germania nous offre des dragons à profusion (ou

des serpents géants, la distinction n'étant jamais clairement faite, comme si elle ne s'imposait pas) : Miðgarðsormr, par exemple, c'est-à-dire le Grand Serpent qui se mord la queue, lové dans la mer primordiale qui enserre le monde des hommes (ou monde du milieu, *Miðgarðr*) et qui est responsable de sa cohésion : lorsqu'il relâchera son étreinte, ce sera la fin du monde ou, plus exactement, la Consommation-du-Destin-des-Puissances (sens précis de *Ragnarök*) ; Níðhöggr qui règne sur l'empire des morts et qui s'en prend indéfiniment à l'Arbre de Vie, Yggdrasill; les Grendel de *Beowulf* qui, eux aussi, habitent la mer et que nous retrouvons, à peine masqués, dans une saga islandaise, la *Saga de Grettir* ; et celui, non nommé, qu'affronte Ragnarr Loðbrók ; sans parler de ceux que mentionne Saxo Grammaticus. Quel qu'il soit, ce dragon, à l'ordinaire, veille sur un trésor, patent s'il s'agit de notre légende, symbolique dans quantité d'autres cas.

Ce thème, ou plutôt cette image sont, je l'ai dit, de toutes nos cultures. L'indo-européenne lui a fait une place de choix, peut-être, si l'on tient à ce genre d'explications naturalistes, parce que les chasseurs-pêcheurs-cueilleurs que furent les hommes du milieu subtropical néolithique redoutaient plus que tout les serpents venimeux ou les crocodiles, animaux nuisibles, difficilement réductibles et donc emblèmes du mal et de la mort. Indra contre Ahi, Apollon contre Python, c'est toujours le même Léviathan qui incarne l'ennemi de Dieu, ou du dieu, ou du héros-hypostase du dieu. Curieusement, le dragon ne semble avoir acquis pattes et surtout ailes qu'à un stade second de l'Histoire. C'est d'abord simplement un serpent. Dès la Bible, on parle indifféremment de dragon ou de serpent géant et la confusion se retrouvera en germanique puisque vieux norois *dreki* et *ormr*, vieil anglais *draca* et *wyrm* sont interchangeables. Du serpent, en tout cas, cet animal a les yeux sans paupières, image qui ne cessera de déchaîner la verve des scaldes. Cela rendait son regard insoutenable... Or voyez que c'est peut-être pour cela que Sigurðr ne peut affronter Fáfnir en face, pourquoi aussi les meurtriers du héros doivent attendre qu'il ait les yeux fermés pour parvenir à l'occire, pourquoi encore tel roi nommé Sigurðr est surnommé *ormr-í-augu*, au serpent dans l'œil.

En tout état de cause, le héros se doit d'occire le dragon, ce geste ayant une valeur intensément symbolique que pro-

longera le christianisme, précisément en une de ses images les plus populaires d'un bout à l'autre de son histoire et non moins au Moyen Age. Je ne veux pourtant pas conclure par là que la prouesse de Sigurðr doive se voir chargée d'une coloration chrétienne. Ici comme dans tant d'autres cas à l'intérieur du vaste ensemble culturel indo-européen, il n'est pas nécessaire de parler d'« influences » de type horizontal, mais bien, je crois, de résurgences diverses, quoique homologues, d'un même thème fondamental qui, donc, trouve des expressions différentes dans les cultures propres aux diverses ethnies, en vertu d'une filiation de type vertical.

Ainsi, selon les avatars de la légende, ce monstre est un simple serpent, un dragon sans ailes, ou même un dragon volant, dans *Hürnen Seyfried* où il enlève la jeune Kriemhild, habite la montagne que son haleine fait trembler, et crache des flammes : Seyfried le tue et épouse Kriemhild. La garde de l'or est tout de même un trait constant, quand ce serait la toison d'or (pour Isidore) ou les *montes aurei* (pour Geoffrey de Monmouth).

La rencontre et la mise à mort font partie de ce complexe qui est toujours, à la fois chevaleresque *et* initiatique, l'un par l'autre. Par exemple, *Þiðriks saga* et Saxo Grammaticus nous présentent plusieurs combats contre un dragon dont la clef est *toujours* l'acquisition d'un « trésor » (qui peut être de l'or, ou une belle fille, ou un savoir, ou l'un et l'autre). Il est permis de voir ce combat comme un rite de passage à partir duquel un homme devient véritablement un héros. Et redisons qu'il s'agit beaucoup plus, pour celui-ci, de vaincre le dragon par l'intelligence que par la force. En somme, Sigurðr a trouvé le moyen de réduire l'invincible Fáfnir : c'est peut-être en cela qu'il est exemplaire, il a trouvé le biais héroïque...

La troisième structure immanente s'applique à l'imprégnation magique qui marque tout conte populaire. Cela non plus n'appelle pas, ici, démonstration appliquée. En ce qui concerne notre cycle, autant dire qu'il baigne constamment dans ce type d'atmosphère. C'est, du reste, le lieu de rappeler à quel point la religion germanique païenne, en particulier sous son acception nordique, privilégie la magie puisqu'en somme, il n'est pas de dieu qui ne soit crédité de ce genre de pouvoirs : Óðinn, cela va de soi, mais aussi les Vanes (Freyr) qui sont expressément donnés pour les spécialistes

des rites de magie noire *(sejðr)* et même þórr qui n'a aucune peine à tuer ses boucs pour les manger, puis à les ressusciter afin qu'ils reprennent leurs fonctions de montures.

Le cycle de Sigurðr n'échappe évidemment pas à cette caractéristique. On a bien noté dans le résumé qui ouvre ce livre, que, par exemple, Grímhildr est un personnage purement magique. Pour le reste, cette légende est farcie d'allusions à quantité de détails qui seraient inintelligibles autrement. J'insisterai sur trois cas plus explicites que les autres : le rôle des runes, la présence des sorcières-magiciennes et l'importance des métamorphoses.

Comme on le sait, les runes, qui sont l'écriture presque exclusivement épigraphique que se sont donnée les Germains à partir de la fin du IIIe siècle, ne sont pas des signes magiques, contrairement à une croyance tenace : les conclusions de Lucien Musset reprenant les vues d'Anders Baekstaed sur ce point me paraissent décisives. Elles constituent un « alphabet » complet, apte à exprimer tous les phonèmes du germanique, et sont un parfait instrument de communication et de culture. Mais, comme toute écriture à ses origines et surtout dans une civilisation qui n'est venue que très tard à l'expression littéraire écrite, surtout si on la compare aux classiques, les runes ont certainement eu aussi, dès les origines, un caractère ésotérique que confirme leur nom. Le vieux norois *rúnar* signifie également : secret, savoir caché, sagesse redoutable. Par là s'explique que bon nombre d'inscriptions en ancien *fuþark* à vingt-quatre signes (ainsi s'appelle cet alphabet) aient effectivement un contenu religieux ou magique. De là à en faire le véhicule d'opérations exclusivement « noires », il n'y a qu'un pas qui est, toujours aujourd'hui, trop aisément franchi, mais le fait est que les textes anciens privilégient cette valeur, en particulier les poèmes eddiques et les sagas légendaires, qui se trouvent être précisément les sources qui nous parlent de Sigurðr. Il n'y a donc pas à s'étonner qu'un des poèmes majeurs du cycle, le *Sigrdrífumál*, se concentre exclusivement sur la valeur magique des runes : « Il (Sigurðr) la (Sigrdrífa) pria de lui enseigner la sagesse puisqu'elle connaissait les secrets de tous les mondes. » Et Sigrdrífa de lui enseigner : les runes de la victoire, puis celles de la bière, de la délivrance (des femmes en couches), du feu, des membres (c'est-à-dire de la médecine), de la parole, de l'esprit, « et les suprêmes runes de puissance »,

ainsi que la façon de les graver et de les utiliser — après quoi elle lui donne des conseils de pure sagesse, voire de savoir-vivre. Il est significatif que cet exposé recoupe fort bien les préceptes du grand poème éthique de l'*Edda*, les *Hávamál*, dont une partie (le *rúnaþáttr*, ou Dit runique) ne dit guère autre chose que le *Sigrdrífumál*, une autre partie relevant, elle aussi, de la sagesse des nations.

Mais que la seconde grande épreuve de Sigurðr, franchir le mur de flammes pour réveiller la valkyrie, soit couronnée de succès, prouve bien que la légende tout entière se place sous le signe de la magie.

La même observation vaut pour la présence de ces femmes, Grímhildr surtout qui est le grand moteur occulte de toute l'histoire, dont le caractère décisif est d'être magiciennes. Sans le philtre d'oubli et la potion magique, l'argument de l'intrigue tout entière tomberait. Et il est à peine utile de souligner la résurgence, ici, du vieux thème orphique de Gunnarr dans la fosse aux serpents qui évoque trop, outre Orphée, Amphion bâtissant Thèbes ou Daniel dans la fosse aux lions. (Le lecteur aura relevé la régularité avec laquelle, ausi bien, nous retrouvons des motifs bibliques à chaque articulation de notre légende).

Quant aux métamorphoses, qui sont un des traits éminents de cette hitoire puisqu'elles affectent le héros lui-même (Sigurðr ⇔ Gunnarr), si elles sont, presque par définition, un des caractères obligés du conte populaire, elles appellent, ici, un développement des plus importants. Car elles ont sûrement une base religieuse qu'illustrent amplement nos connaissances de cette mythologie, telles que nous les déduisons aussi bien des textes proprement sacrés de l'*Edda* que des sagas, même « laïques ». La remarque revient à une méditation, ici seulement esquissée, sur la notion de *hamr*. L'antiquité germano-nordique était persuadée que tout homme était habité d'une « forme » interne, ou *hamr*, qui pouvait avoir la figure exacte de son possesseur ou adopter une représentation animale (ours, loup, aigle, taureau, etc.), susceptible de s'évader du corps qui la porte pour opérer à sa guise en défiant les lois spatio-temporelles. L'individu sujet à ce type de dédoublement entrait alors en lévitation ou était plongé dans une sorte de sommeil cataleptique tandis que sa « forme » évoluait pour son propre compte. A l'époque des sagas, un tel individu sera dit *hamrammr* (puissant par sa *hamr*) ou *eigi einhamr*

qui n'a pas qu'une seule forme : c'est, bien entendu, une figuration du phénomène dont nous créditons notre loup-garou. Le personnage capable de ces prestations était dit *hamhleypa* (littéralement : qui court sous les espèces de sa *hamr*) et le voyage qu'exécutait alors sa *hamr* s'appelait *hamfar*. On trouvera de bons exemples du phénomène dans la *Saga du scalde Egill Skallagrímsson* ou encore dans la *Prestssaga Guðmundar góða* (La Saga du prêtre Guðmundr le bon) dans la *Sturlunga Saga*, où c'est un prêtre, Guðmundr Arason, qui est crédité de ce pouvoir ! Un long excursus serait superflu : nul doute que cette croyance, qui revient aussi, peut-être, à une représentation ancienne que se faisaient de l'âme les Germains, justifie, en contexte bien entendu magique, les métamorphoses dont nous sommes en train de parler.

Or le principe de la métamorphose régit, en profondeur, tout le cycle de Sigurðr. Sans insister pour le moment, on est frappé, par exemple, du patronage totémique sous lequel il s'inscrit tout entier : en somme, cette histoire affronte les descendants du Loup (Ylfingar, sur *úlfr*, le loup, qui peut, comme tant d'autres noms d'animaux, être aussi un anthroponyme), ceux du cheval (Völsungar, sur *völsi*, *heiti* pour cheval) et ceux du chien (Hundingar, sur *hundr*, chien). S'il n'y a pas lieu, bien sûr, de pousser au-delà de termes raisonnables ces curieuses identifications, il serait injuste de n'en pas tenir compte. Contentons-nous ici, d'observer que le cheval fut sans conteste l'une des supériorités « techniques » par lesquelles les Indo-Européens imposèrent leur autorité à toutes les ethnies qu'ils subjuguèrent et que ces Indo-Européens ne purent, en tout état de cause, que représenter une aristocratie : que Sigurðr soit constamment présenté comme un Völsungr, de plus en relations étroites avec le cheval merveilleux Grani, cela ne peut être le fait du hasard.

D'ailleurs, se métamorphoser est, si l'on ose dire, une pratique banale chez les dieux : Óðinn, Loki ou même la déesse Freyja (maîtresse de la magie, rappelons-le nous, et donc pendant féminin, à cet égard, d'Óðinn) sont tellement coutumiers du fait que, par exemple, Freyja prête volontiers à ses congénères sa « forme de faucon ». Descendons d'un degré dans l'échelle des créatures surnaturelles : les valkyries sont inséparables de ce pouvoir de métamorphose en oiseaux. La *Völundarkviða* nous les montre expressément à côté de

leurs « formes de cygnes » (animal que rappellent plusieurs de leurs noms : Svanhvit, et même, bien que clairement appliqué à une femme « terrestre », Svanhildr, sur *svanr* : cygne). Mésanges, corbeaux, faucons, cygnes, de toute manière, interviennent trop fréquemment et jouent un rôle trop important dans cette légende pour que nous négligions le fait.

Et ce principe de métamorphose, avec ses dérivés : réincarnation, métempsycose, semble bien régir, sur le plan narratif, l'émergence des personnages successifs qui occupent le devant de la scène : les femmes, assurément, comme on va le redire, mais aussi les héros ; dans la chaîne Völundr-Helgi-Sigmundr-Sigurðr — indépendamment du fait que chacun, selon un ordre diachronique, peut-être, soit conçu comme une image du héros — un ou des traits typiques et communs se maintiennent, soit d'un bout à l'autre de la série, soit d'un personnage au suivant dans la chaîne. Il y a donc permanence d'une faculté occulte de se retrouver, tout ou partie, chez le héros, dans chacun de ses avatars.

Faisons le point sur cette idée que tout le cycle, tel que nous l'avons reconstitué dans notre premier chapitre, est en effet constamment informé par la magie : métamorphose de la loutre Otr, malédiction jetée par Andvari sur l'or maudit, métamorphose du géant Fáfnir en dragon, épée merveilleusement fichée dans un tronc d'arbre, présence permanente des valkyries, incursions au royaume des morts (dans le cycle de Helgi surtout), métempsycoses en série (Sigrún-Sváva-Kára-Brynhildr-Sigrdrífa), réincarnations responsables de l'allure répétitive de tout le cycle, dans les situations principalement (l'héroïne prise entre deux « devoirs »), interventions presque régulières d'Óðinn, dieu de la magie, à tous les moments décisifs de l'histoire, présence du forgeron merveilleux (Völundr ou Reginn), interférences du monde animal et de l'humain (les mésanges, Grani intelligent qui refuse d'obéir à quelqu'un d'autre que son maître — et l'on remarquera que Gunnarr aussi comprend le langage des oiseaux, bien que n'ayant pas bu le sang du dragon, voyez le *Brot* strophe 5 et surtout strophe 13), sommeil magique de la valkyrie derrière son mur de flammes surnaturelles, importance capitale du rite magique de la fraternité jurée, suscitation des morts et conjurations (dans *Helreið*), et, pour nous limiter là dans cette nomenclature pêle-mêle, fréquence

extrême de la présence des êtres surnaturels eux-mêmes qui va jusqu'à une indétermination poussée sur la véritable nature de certains personnages, les valkyries notamment, comme Brynhildr : qui dira que la magie n'informe pas, opiniâtrement, à tout instant, cette légende ?

3) Nous ne sortons pas de la légende dans son acception de conte populaire si nous nous intéressons, cette fois, à la forme. Le cycle de Sigurðr, là encore, ne nous dépayse pas car il est fidèle à *un schème narratif classé* qui conviendrait à n'importe quel grand héros épique connu, Hèraklès, Achille, Énée, Cuchuchlainn, Arthur, etc.

Soit : des enfances divines ; la soumission à des rites de passage aux dimensions surhumaines ; des amours fatales et funestes, qui représentent à peu près toujours « l'écharde dans la chair » qu'endurent ces personnages ; leur statut de victimes irresponsables qui entraîne leur mort navrante ; et, *post mortem*, leur exhaussement progressif à la qualité de parangon ou, au moins, de symbole valable, ou bien à l'échelle locale, ou bien même, le plus souvent, à des dimensions universelles.

A l'intérieur même de ce module extrêmement général, il appartient au conte populaire traduisant la légende d'introduire, dans le développement détaillé du récit, *un tempo à répétitions* tout à fait caractéristique du genre. Pour bien raconter une chose, il faut la dire au moins deux fois, note un proverbe ancien. Le trait est réellement saisissant dans le cycle de Sigurðr. A titre de récapitulation :

1) Siggeirr demande la princesse en mariage ; de même, Atli.
2) Signý n'est guère consentante ; pas plus que Guðrún.
3) Signý prophétise que ce mariage sera malheureux ; tout comme Guðrún.
4) Signý est forcée à l'obéissance par son père; Guðrún, par sa mère.
5) Siggeirr convoite l'épée qui est en possession de sa belle-famille ; Atli convoite l'or du Rhin qui appartient au clan de Guðrún.
6) Siggeirr de son côté, et Atli, du sien, emploient le même moyen pour s'emparer de ce trésor : ils invitent fallacieusement leurs beaux-frères dans l'intention de les tuer.

6) Les Völsungar sont prévenus de leur sort par Signý ; les Níflungar, par Guðrún ; dans un cas comme dans l'autre, cet avertissement se double de rêves prémonitoires.
8) Les Völsungar refusent de se laisser dissuader, imités en cela par les Níflungar.
9) Les uns et les autres sont vaincus dans une terrible bataille.
10) Signý venge ses frères en sacrifiant ses enfants, Guðrún, en les donnant à manger à Atli, après quoi la halle de Siggeirr est incendiée, de même que celle d'Atli.
11) Et, pour nous en tenir là, dans ce seul épisode du cycle, mais la démonstration pourrait se poursuivre de bout en bout, Signý se laisse mourir dans l'incendie ; Guðrún cherche à la faire mais le destin le lui refuse.

Nous tenons bien là l'une de ce qu'Axel Olrik appelait « les lois narratives épiques », encore que le savant danois insistât plutôt, lui, sur un rythme ternaire qui est, à mon avis, moins apparent que le binaire. Il suffit de constater qu'un procédé de composition quasi mécanique régit bien l'élaboration de la légende. Au demeurant, il restera très vivant dans les sagas islandaises, certaines (*Víga-Glúms saga*, *Gísla saga Súrssonar*, par exemple) donnant l'impression d'avoir été écrites deux fois !

Sur ce schème s'élaborent des *thèmes paradigmatiques* en quelque sorte, que la recherche a bien étudiés et isolés depuis quelques décennies : mentionnons au moins Jolles, Propp et l'école finlandaise.

Prenons-en deux : le trésor caché ou bien gardé, qu'il faut conquérir, en est un. Il est toujours en relation avec l'idée de la mort, de l'au-delà — ici, par l'intermédiaire d'un géant dont nous avons mis en relief le caractère tellurique. Autant dire qu'il n'est pas de vrai héros sans appropriation, par toutes sortes de moyens possibles, d'un trésor « réel », ou symbolique, ou l'un et l'autre : pensons à Jason et à la Toison d'Or. C'est ce qui fait que la légende possède un dynamisme propre, tout à fait caractéristique : le héros est toujours en quête (en voyage), il ne nous est simplement pas donné statique et attendant ; comme Þórr qui a bien dû reprendre à son compte bon nombre de traits héroïques, à moins que l'on veuille, chose fort possible, voir en lui aussi

un archétype, et qui est toujours « en voyage vers l'est » pour découdre les géants auxquels il voue une haine particulière, il ne se conçoit pas offert, figé. Ou alors, s'il se fixe, c'est sa mort. Remarquable, à cet égard, le fait que les textes de l'*Edda*, écrits par et pour ce que nous sommes convenus d'appeler des vikings, ne nous donnent un portrait, en action, de ceux-ci que dans le cycle héroïque, de Helgi surtout. C'est certainement cette tension vers un objet merveilleux à conquérir qui suscite le thème de l'incessante circulation du héros, et aussi du trésor lui-même (on le voit passer de l'antre de Fáfnir à la cassette que transporte Grani puis aux flots du Rhin), et même du véhicule chargé du déplacement, Grani en l'occurrence. Le raccord à un très vieux fond typique va de soi. Je viens d'évoquer Þórr qui finira, dans un texte célèbre détaillé par Snorri Sturluson dans son *Edda*, par se rendre chez le géant maître de l'Autre Monde, Útgarðaloki : on peut aussi bien renvoyer à Brynhildr chevauchant jusqu'au domaine de Hel, également maîtresse de l'au-delà (dans *Helreið*).

Et le rapport s'impose en quelque sorte, dans cette culture dont nous connaissons les incessantes collusions avec la celtique, avec les *Imramma* qui ont suscité le motif de la *navigatio*, chère à saint Brendan (ce texte a été traduit très tôt en vieil islandais) et dont la recherche moderne ferait volontiers une incitation aux célèbres voyages de découvertes (Groenland, puis Vinland) d'Eiríkr le rouge et de ses fils. On sait l'importance qu'attache la critique actuelle à ce motif de la quête, qui peut aussi bien avoir objet une personne (la vierge inaccessible) qu'une chose. Soulignons seulement que nous n'avons pas affaire ici au chevalier errant auquel une autre tradition fera une longue fortune : notre héros sait où il va, ses entreprises ne sont jamais gratuites.

Concluons cette incursion dans le conte populaire : le cycle de Sigurðr apparaît bien fidèle à une très vieille thématique. Le héros vit en connivence avec une nature hantée : de là vient le rôle important tenu par le monde des esprits et la magie. Il est affronté de façon permanente à son destin, qu'il connaît toujours d'avance et dans le détail : nous aurons lieu de revenir avec insistance sur cette éthique essentielle puisque c'est certainement elle qui justifie, en dernière analyse, sa démarche. En notant tout de suite un trait capital, sur lequel

on ne met pas assez l'accent, d'ordinaire : l'univers où nous sommes plongés ici témoigne de la recherche d'un équilibre, c'est-à-dire qu'en général, on y chercherait vainement des manifestations d'invraisemblance déclarée, de fantastique débridé (comme dans certaines *fornaldarsögur* ou *Les Mille et Une Nuits*), de merveilleux sensationnel. Je ne dis pas que nous évoluions dans un décor parfaitement naturel et plat, mais s'il arrive que nous nous trouvions à la limite du recevable, nous ne sommes à peu près jamais dans le totalement inadmissible. Cela me paraît capital pour la compréhension de mentalités qui, de toujours, se sont senties mal à l'aise dans le fantastique délirant. De là vient aussi la volonté, bien arrêtée apparemment, de ne pas donner dans l'absurde complaisant, ou de proposer de tous les événements des explications rationnelles, en faisant valoir le jeu des rivalités personnelles (Brynhildr, Guðrún) ou tribales.

On relèvera aussi, à la fois, l'importance d'un décor purement naturel et la relative rareté d'un environnement de type « urbain » (châteaux, « villes », société policée), à telle enseigne que, lorsque figurent les éléments qui viennent d'être notés dans la parenthèse, nous sommes tentés de soupçonner l'effet d'influences étrangères, courtoises notamment, dont nous savons qu'elles s'exercèrent, à l'époque précisément de la rédaction définitive de bon nombre de textes héroïques, sur la littérature islandaise, en particulier sur les sagas dites de chevaliers (*riddarasögur*).

En revanche, la concentration sur l'individu-héros est telle qu'une aura de solitude extrême le cerne, surtout dans les grandes élégies où Brynhildr et Guðrún finissent par imposer une stature gigantesque et désolée propre à déchaîner, un jour, les imaginations romantiques. D'ailleurs, c'est aussi là un autre trait remarquable de notre cycle : il donne à la Femme un rôle tout à fait prédominant, non seulement comme terme, si l'on peut dire, des diverses quêtes du héros, mais aussi comme moteur, ouvert ou occulte, de ses actions. Cela vaut pour Grímhildr, bien entendu, mais c'est Brynhildr qui relance l'histoire à une de ses articulations décisives et Guðrún finit par devenir le seul véritable fil directeur de tout le cycle.

Connivence de l'homme et de la nature, rôle décisif du destin pris en charge, refus de l'invraisemblable, éclairage violent porté sur l'individu, rôle essentiel de la Femme : ce

sont bien là les traits caractéristiques du monde mental germano-nordique, ils survivent dans les contes populaires allemands ou scandinaves jusqu'à nos jours !

C'est dire que nous sommes bien là au cœur même d'une culture, d'un esprit. Nous avons souligné quelques-unes des composantes proprement légendaires de ce cycle. Au passage, le lecteur aura éprouvé la grandeur, le magnétisme des images, des personnages, des situations envisagés. Il est bien évident que des « explications » historiques ou des analyses de contenu légendaire ne suffisent pas à rendre compte d'un pareil complexe. Il faut creuser plus profond, tenter d'aller, notamment, à ce qui justifie les raccords à l'Histoire et anime la thématique légendaire.

En d'autres termes, il importe d'essayer, s'il se peut, de remonter jusqu'au mythe.

III. DE LA LÉGENDE AU MYTHE

Relisons Renauld-Krantz présentant, en 1964, l'*Atlakviða* : « Le plus complet et le plus beau — le plus sauvage aussi — des anciens chants héroïques. Dans une gradation pathétique d'images grandioses, éclatantes, le récit se déroule comme une vaste fresque d'or et de sang, s'achemine vers cette grande flamme infaillible, où tout finalement se consume et qui seule demeure sur le ciel sinistre. »

Or, sang feu. Que faut-il davantage pour conférer à cette prestigieuse histoire d'amour et de mort, de savoir et de puissance la dimension sacrée qui l'achève ?

Notre époque a beaucoup réfléchi, beaucoup écrit sur la notion de mythe. Trop peut-être, au point que, noyée sous les analyses les plus savantes, voire les plus absconses, elle tend à échapper à toute définition intelligible. Me permettra-t-on, en se souvenant que nous sommes ici à un point d'articulation particulièrement bienvenu, entre mythe religieux et mythe proprement littéraire, de proposer une conception de cette notion qui demeure accessible tout en autorisant de fructueux développements ?

Car un mythe me paraît être d'abord *une histoire*, suscitée par (ou engendrant : je ne sais pas ce qu'il faut placer en

premier lieu) un stock de grandes *images*, histoire et images ne possédant un tel pouvoir d'enchantement que parce qu'elles traduisent au plus juste l'*esprit de force de vie* typique d'une culture (éventuellement) voire de notre condition humaine universelle. Que l'on m'accorde une rapide exposition théorique de ces trois points.

1) Il faut à un mythe un support narratif, cette fascinante histoire d'amour et de mort que nous voulons entendre dire et redire, de génération en génération car rien ne saurait nous plaire davantage. Parce que nous nous y reconnaissons, par projection ou par identification. Elle est réputée exemplaire ; elle est, en tout cas, paradigmatique : c'est en fonction d'elle que s'organisent quantité d'autres histoires qui n'ont pas nécessairement le même contenu. Et nous sommes bien, ici, dans une « vraie » histoire susceptible de nous passionner par ses péripéties mêmes, et plus encore, de susciter notre rêverie en un élan indéfiniment repris. De là, les multiples rebondissements de l'action, malgré le scénario à répétitions, tous ces actes, en soi impensables, mais bel et bien actualisés, au premier rang desquels se situe la mise à mort du dragon. La vraie histoire mythique a le privilège de parvenir à dire ce qui ne pourrait, ne pouvait être dit autrement : par exemple, que la Femme, dans cette mythologie comme dans toutes les autres, est première responsable du Mal. Et qu'il en résultera inéluctablement ce tragique redouté-espéré, d'autant plus navrant qu'il est connu d'avance, d'autant plus accablant que notre songerie, qui s'imaginait l'avoir démystifié, vérifie sa présence. Allons plus loin : cette « histoire » est langage par essence, narration modèle puisque nous en sommes au niveau de l'archétype. Expliquons de la sorte que la parole (le « sujet ») en soit indéfiniment reprise : en poésie (et là, de préférence, par l'épopée ou la ballade), en prose (saga, conte, roman), dans le domaine artistique de l'opéra et même, avec une plasticité attendue, dans le registre de l'audio-visuel (songeons à *La Vengeance de Kriemhild*, de Fritz Lang, et sachons que, inévitablement dois-je dire, la bande dessinée s'en est emparée, point toujours médiocre, du reste : je pense à *L'Anneau du Nibelung* I-IV, de Numa Sadoul et France Renonce, Dargaud, 1982, et s.). C'est d'ailleurs un des caractères essentiels de cette histoire : elle a valeur structuralement dynamique. Elle sollicite incessamment notre curio-

sité (et alors ? et après ?) alors même que nous restons conscients du but qu'elle atteindra.

On peut aussi bien dire que sa thématique fonctionnelle s'éclaire de la sorte, selon trois catégories surtout : cosmogonique d'abord, qui tend à expliquer comment le monde a été fait, puis transformé ; il n'est pas exagéré de trouver dans l'affrontement entre Burgondes et Huns un lointain écho de l'indispensable bataille fondatrice présente dans toutes nos mythologies, une sorte de pendant, homothétique quoique beaucoup plus limité, à la lutte entre Ases et Vanes, tout comme la réduction du monstre par le héros, dont le résultat est la divulgation d'un savoir sacré, a trop les signes d'une initiation par viol ou violence pour que l'on insiste. La seconde catégorie serait strictement historique ou biographique : dire comment l'homme est devenu ce qu'il est, et c'est là, particulièrement, que le héros prend valeur exemplaire, il est le modèle auquel il nous faut nous conformer si nous voulons, comme lui, survivre dans la mémoire des hommes. Enfin, il faut que cette thématique soit aussi sociologique, qu'elle nous renseigne sur ce qu'ont fait les héros, au besoin civilisateurs *(culture heroes)*, ou, ce qui revient au même, les grands ancêtres. Fable, récit, histoire, le mythe n'est ni innocent ni neutre. Et comme notre besoin d'entendre des histoires semble congénital à notre espèce, il n'est pas interdit, pour reprendre un mot célèbre de la Danoise Karen Blixen, orfèvre en la matière, d'affirmer, dans le domaine précis où nous sommes, qu'« au commencement était l'histoire ». Je serais très tenté de m'en tenir là car depuis qu'ils écrivent, de la saga aux absurdistes danois, de la *folkevise* au roman-document suédois, les Scandinaves ont toujours été de prodigieux conteurs-raconteurs.

2) Mais ce serait faire trop allègrement litière du second élément constitutif, à mon sens, de tout mythe, qui est l'image, sans, encore une fois, que je me sente capable de décider d'une antériorité, de décréter que c'est l'histoire qui appelle une image, ou qui s'applique à l'élucider, ou si c'est l'image qui exige, en guise d'explication, une histoire inventée pour les besoins de la cause. Activité fabulo-motrice ou industrie icono-motrice au départ ? Ou les deux simultanément ? Je ne sais.

Toujours est-il que nous véhiculons, que nous vivons tous d'un trésor d'images quasi magnétiques, situées aux confins

de la pure poésie et, comme elle, difficilement explicables, qui exigent des affabulations symboliques selon toutes sortes de variantes. Le but est évidemment de parvenir à un mode de fantastique transcendantal où le pensable puisse être tenu pour possible, précisément par le truchement de l'image : on n'oublie pas ces coupes serties d'argent que sont devenus les crânes des enfants d'Atli ou ces vagues « qui ne voulurent pas » du corps de Guðrún et le rejetèrent sur les rives du royaume de Jónakr. Nous avons dit : symboliques. Certes, mais de quoi ? Les réponses peuvent varier.

Elles peuvent renvoyer à tout un complexe sociologique qui serait, ici, le clan, la famille : je me réserve de développer ce point au chapitre suivant. Il peut s'agir aussi d'un rituel efficace, de ces gestes signifiants qui donnent foi en la condition humaine. Ainsi, Sigurðr dépasse nos catégories pour accéder à un statut que nous rêvons mais dont nous savons bien que nous sommes incapables, quand il entend le langage des oiseaux ; ou encore, il parvient à assumer les mêmes catégories idéales, mais en les dépassant jusqu'à la démesure, en quoi il accède vraiment au mythique héroïque : c'est lorsqu'il se laisse tuer pour accomplir son destin tel qu'on le lui a prédit, d'une part, d'autre part pour ne pas violer les serments sacrés. Constatons qu'en bonne mythique héroïque, il accomplit *le* geste qui surhumanise et dont la valeur entraînante, optimiste en un sens, est « tonique » pour les pauvres mortels que nous sommes, qui se savent incapables de pareilles prestations, mais qui ne désespèrent pas puisque, par transfert, ils gardent en mémoire l'exemple qui prouve l'authenticité de leur rêve. Pareillement, l'or maudit repose sur une image d'une qualité puissamment symbolique. Là encore, il nous est loisible d'y lire une volonté de comprendre pour apprivoiser. Rien n'empêche de voir en lui l'explication « logique » par laquelle se résolvent nos contradictions, puisque ce motif aboutit fatalement à un « et voilà pourquoi » qui, dans son imprécision même (car nous ne sommes pas tenus de pénétrer la finalité ultime de cet état de choses) nous suggère la clef cachée d'un logos.

Sigurðr et ses divers visages sont donc exemplaires de trois façons au moins, toutes trois exprimées d'abord par une image : de la famille d'abord, et particulièrement du héros qu'elle a enfanté, dont elle est fière, qui résume et éclaire le sentiment qu'elle a de sa qualité ; le sang mêlé à la Terre-

Mère du rite de fraternité sacrée (ou bien cette épée que Sigmundr seul est capable de retirer du tronc d'arbre) marque avec une représentativité suffisante cette précellence. Puis du savoir suprême, de la science ésotérique, paradigmatique de l'être exceptionnel : les runes, signes intensément chargés de valeur affective, le don de les graver selon les circonstances requises sont assez porteurs de l'ésotérie indispensable aux grands initiés. Reste l'affectif, l'amour idéal et donc impossible que suggèrent aussi bien le mur de flammes que le bûcher de l'amante suicidée.

Nous voici donc ramenés, par une autre voie, à ces prestigieuses images hautement colorées, or, flamme, sang que nous avions aperçues au terme d'un type différent de quête. L'impérieux éclat de ces grandes représentations à la fois communes et sacrées ne peut pas ne pas dicter un récit qui les justifiera, qui les « expliquera ». Leur pouvoir créateur, littéralement poétique *(poiein)* ne peut être nié. Leur pouvoir d'envoûtement ne se dément pas. A des siècles, des millénaires de distance, elles conservent intacte leur étrange puissance de fascination, accordées qu'elles sont aux grands éléments qui nous mènent.

3) Et c'est certainement parce que nous les chargeons, consciemment mais, bien plus sûrement, à notre insu, d'une vertu proprement inénarrable (mais tout notre effort, depuis que nous existons, est justement de leur donner vêture narrative convaincante) : cette vertu tient au fait que nous sentons obscurément que, quel que soit le véhicule (narratif, épique, gnomique, gestuel, etc.) dont nous nous servons pour en apprivoiser l'approche, elles traduisent un esprit de Force de Vie qui demeure, en toutes circonstances, la loi imprescriptible de notre destinée — ou, *a contrario* d'une répudiation franche de l'inadmissible mort. Ici, vaut-il la peine d'entrer dans de longs commentaires ? Le héros est LE Vivant, sa figure ne nous permet pas seulement de faire abstraction de la temporalité qui nous tue, elle exalte la survie triomphante qui est bien le plus profond, le plus vivace de nos rêves. Car le héros, ou l'héroïne, ne meurt pas. Il se réincarne, se réengendre, aussi bien dans les nombreuses figures successives que l'affabulation lui donne (de Völundr à Hamðir, ou, s'il s'agit des femmes tragiques, de Böðvildr à Svanhildr, et l'on sent bien que la chaîne est infinie : qu'un nouveau conteur ou poète se lève et un maillon supplémentaire sera attaché

aux précédents) que dans le sentiment, fortement présent, lui, de l'immortalité suscitée, au moins dans la mémoire des hommes, de notre héros. L'islandais ancien éprouvait très fortement cela, qui inventa pour cerner ce complexe de notions l'adjectif *söguligr* : apte à donner matière à saga. Depuis qu'il existe, Sigurðr est, par excellence, *söguligr*.

Je tiens cet élément pour primordial car il sous-tend, par définition, tout mythe-histoire comme tout mythe-image. C'est en cela que le personnage et la geste de Sigurðr forment un beau mythe élaboré, complexe et synthétique. Il est passé au rang de nos universaux. Il est essentiel parce que pleinement constitutif d'une mentalité inaliénable, sa valeur comme syncrétique le met bien aux sources d'un esprit. Un récit idoine, des « images-forces » feront « comprendre » cet esprit, activité affabulatrice et/ou iconique en imposeront l'évidence.

Il rend manifeste, parmi nous, l'Absolu de la Vie.

Dans cette perspective, voyons maintenant, sans trop nous attarder, quelques-unes des structures du mythe de Sigurðr — dont je postule donc, après avoir payé leur dû à l'histoire et à légende, qu'il est bien un mythe puisque ni l'une ni l'autre n'ont paru épuiser le sujet, mais qu'en revanche, l'approche théorique qui vient d'être esquissée dans les pages qui précèdent a rencontré à tout moment notre héros.

Évidemment, la prudence et la modération, ici, doivent être de rigueur. Sur le mythe en général, sur celui de Sigurðr en particulier, il n'est que trop facile, trop tentant de délirer et la chose a été faite avec éclat, avec outrance, jusqu'au ridicule parfois. Appropriations à force, détournements de fins, sollicitations abusives sont monnaie courante et, pour ne suggérer qu'une idée, nous savons bien que la distance n'est pas grande entre Worms et Bayreuth, et surtout entre Bayreuth, et Nuremberg. Je ne retiendrai donc que quatre incidentes qui me paraissent particulièrement fécondes : la naturaliste, la totémique, la psychologique et surtout la religieuse, qui, toutes, me semblent plonger de très lointaines racines dans le temps, et toutes, demeurent étonnamment productives : preuve, s'il en fallait, de l'authenticité, de la profondeur et de la qualité poétique (poétique, non idéologique !) de ce mythe.

A) On peut isoler d'abord une structure archaïque de type

naturel, ou naturiste, ou *naturaliste*, selon la terminologie qui retiendra le lecteur, à l'histoire du meurtrier du dragon.

Il se peut que Sigurðr, originellement, ait été un être mythique dont la destinée était d'assurer la victoire (*sig-*) de la lumière sur les ténèbres, que symbolisent le dragon, ou le personnage de Hagen dans le *Nibelungenlied*. Le fait est que le cycle tout entier est une vaste symphonie en rouge et noir, l'or n'étant qu'une variante, une sublimation si l'on veut, du rouge : rouge du mur de flammes, de l'incendie de la halle d'Atli, du sang du dragon, des blessures des guerriers, des plaies des enfants massacrés, du cœur de Högni ; noir du corps de Fáfnir, de la suie de la halle calcinée, de la forge de Reginn, de la nuit du meurtre de Sigurðr. Par un mouvement dialectique simple, que l'on dira primaire, ou par une sorte de réflexe manichéiste, mode de pensée dont nous savons qu'il a atteint assez tôt le Nord, ce simple contraste expliquerait et la grandeur du héros (rouge) et la revanche des forces des ténèbres (noires) responsables de sa mort.

Si l'on retient d'abord le côté lumineux du héros, et tout nous y incite, à commencer par ses connivences profondes avec l'or, il est symbole naturel de renaissance, de soleil : héros solaire, sans aucun doute, et cela suffit à expliquer que la tradition, tout à fait cohérente en l'occurrence, l'ait rattaché à Völundr, le héros volant. Certes, Völundr ne s'envole pas vers le soleil, mais je dirai, par une double négation, qu'il ne se peut pas que ses concepteurs n'aient pas véhiculé au fond de leur inconscient l'image d'Icare ou de leur commun archétype.

Or, pour pouvoir surgir, le jour doit tuer le dragon de la nuit et éveiller la vierge solaire : notons ici, une fois pour toutes, et pour couper court à quantité de non-sens, que *sól*, soleil, est féminin en vieux norois, et que Sól, avec une majuscule, que Snorri Sturluson nous donne encore au XIIIᵉ siècle pour une petite déesse, a pu être, initialement, la Déesse-Mère ou Grande Déesse de cette mythologie dans des temps fort reculés. Quand Jean Markale pose une antinomie lune-soleil qui l'oblige à faire de Sigurðr un héros lunaire, il tombe dans une erreur commune. J'ai suffisamment insisté sur le rôle déterminant des femmes dans cette histoire, malignement insinué qu'elles étaient aussi responsables des catastrophes en série, pour que l'on se refuse à placer une

entité *féminine* au départ. Certes, Sigurðr est solaire, entendons qu'il participe de « la » soleil, qu'il va irrésistiblement vers « elle » — que signifierait autrement le fameux « mur de flammes » ? — et qu'« elle » est le pôle de sa destinée. En fait, pour reprendre l'idée avancée quelques lignes plus haut, l'antithèse ne porte pas sur lune-soleil, mais sur Jour-Nuit (qui, comme par hasard, sont tous les deux divinisés également dans le paganisme scandinave : Dagr et Nótt), et Dagr nous est donné par bon nombre de nos textes comme un héros, un roi fondateur de dynasties : sera-t-on surpris de le trouver présent dans *Helgakviða Hundingsbana* II où il nous est donné pour frère de Sigrún ?

Pourtant, cette victoire est brève : bientôt, la nuit reprendra ses droits, encore que, le nouvement étant infini, la mort du jour ne durera pas. De là, peut-être, le mouvement de perpétuelle réincarnation ou le schéma répétitif qui marque tout le cycle et que nous avons signalé maintes fois, et qui fait que, même avec un infléchissement incontestable vers la laïcisation, Sigurðr fait place à Ragnarr Loðbrók, également tueur de dragons — selon Saxo surtout — sa saga suivant immédiatement *Völsunga saga*. Et si l'on retient plutôt l'aspect féminin du soleil, il n'y a pas à s'étonner davantage de la longue succession d'héroïnes qui, pareillement, prennent le relais de toute l'histoire. Héros ou héroïnes, ce tempo à répétitions que nous ne cessons de relever peut tirer son existence de ce jeu d'alternances à fondement naturel. On peut pousser plus avant : les personnages de l'ensemble du cycle se répartissent assez aisément, à quelque stade qu'on le prenne, en « clairs » et en « obscurs » (dénominations que je préfère à « bons » et « mauvais » pour des raisons que je donnerai plus loin). Fait troublant, ce type de répartition restera la règle de l'art narratif nordique ancien : on a même voulu élucider la composition d'un superbe texte narratif comme la *Saga de Njáll le brûlé* précisément à partir de cette dichotomie — non entre bons et mauvais, encore une fois, cet art est trop humain pour ne pas savoir qu'il n'y a pas de bon sans envies mauvaises, non plus que de méchant qui ne garde une réserve de tendresse, mais entre blancs (*Höskuldr Hvítanessgoði*) et noirs (*Skarpheðinn Njálsson*).

Sans insister, cette interprétation naturaliste pourrait aussi rendre compte de quantité de détails, non pas, certes, saugrenus, mais apparemment superflus : pourquoi les fils de

Högni, dans *Atlamál* strophe 30, qui reprend sur ce point le bref passage en prose intitulé *Dráp Níflunga* (Meurtre des Níflungar) dans l'*Edda poétique*, portent-ils des noms qui renvoient à la neige *(Snaevarr)* et au soleil *(Sólarr)*, Helgi se voyant attribuer, pour sa part, dans *Helgakviða Hundingsbana* I, 8, les Monts du Soleil *(Sólfjöll)* et de la neige *(Snaefjöll)* tandis que le même poème, strophe 47, évoque les Gîtes-du-Soleil *(Sólheimar)*. A l'inverse, tout le complexe onomastique en *Nifl-* (Níflheimr, Níflungar, partant, Nibelungen) qui convoie l'idée de brouillard, obscurité, nuit, trouve une explication immédiate, de même que la collusion constante, déjà mentionnée à d'autres fins, avec les morts et l'autre monde. Voyage au pays de Hel, Fáfnir agonisant et livrant les secrets de l'au-delà, rêves prémonitoires en chaîne : à tout moment, l'histoire que l'on nous conte bascule dans les profondeurs de l'autre vie. Nous avons beau savoir de science sûre que l'univers germano-nordique n'établissait pas de solution de continuité entre ce monde et l'autre, la mort n'étant qu'un simple changement d'état, le vif pouvant à tout moment susciter le mort et ce dernier, venir pareillement informer le vivant, l'espèce d'osmose qui régit, par exemple, un poème comme Helreið Brynhildar a tout de même quelque chose de saisissant.

D'un autre côté, Georges Dumézil souligne bien, dans *Mariages indo-européens*, que les rapports entre Sigurðr et Sigrdrífa pourraient coïncider avec l'idée que nous nous faisons des relations entre ciel et terre : avec, d'ailleurs, de durables prolongements. L'éveil de la terre printanière (Sigrdrífa-Brynhildr) par les premiers rayons du soleil printanier (Sigurðr) est fondé en mythologie noroise puisque le superbe poème *Skírnisför* (dans l'*Edda poétique*) ne dit rien d'autre du dieu solaire Freyr (qui, notons-le bien, n'est que la face masculine de sa parèdre Freyja) séduisant à force la géante chthonienne Gerðr. Et le sommeil de la valkyrie trouve des retombées jusque dans nos folklores : la Belle au Bois Dormant peut certainement se souvenir de Brynhildr-Sigrdrífa. Tout ceci, pour dire que cette thématique nous pousse très fort du côté de la fertilité-fécondité qui, cette fois, renverrait aux dieux vanes (dont Freyr/Freyja assume la figure principale), le printemps réveillant la nature pour lui faire porter des fruits avant d'être vaincu par l'hiver, mais en attente de renouveau, et ainsi de suite : une nouvelle approche, donc, de ce caractère

cyclique auquel, décidément, nous sommes sans cesse renvoyés.

Cette thématique est assurément très riche. Faut-il attirer l'attention sur le rôle majeur que tiennent et l'épée de Sigurðr, Gramr, dont la valeur symbolique phallique pourrait aller de soi, et l'anneau d'Andvari aux connotations sexuelles féminines tout aussi nettes. Mais l'obstacle, ici, se présente de lui-même, comme nous l'avons déjà signalé. En bonne logique germanique, faire de Sigurðr, un homme, un homme solaire, revient à le féminiser — ce qu'a très bien senti le vieux mythe exposé dans le *Skírnisför* puisque Freyr est, pour le moins, androgyne. Je citais Jean Markale : les appropriations excessives sont à portée immédiate : « Le combat d'Apollon contre Python n'est pas un vrai combat. Pas plus que celui de Sigurðr contre Fáfnir. C'est l'accouplement symbolique entre deux dynamiques, celle de la Terre, avec son potentiel de fécondité, celle du Soleil ou de l'Espace céleste, avec tout son cortège d'éléments spermatiques : rayons lumineux, flèches d'Apollon, épée de Sigurðr » (*op. cit.*, p. 125). L'ennui, redisons-le, c'est que Sigurðr ne peut être carrément « solarisé » sous peine de changer de sexe. Il est *du* soleil, non solaire. A l'inverse, on s'étonne moins maintenant, je l'espère, de l'importance et du nombre de ces femmes qui gravitent autour du héros et qui, elles, Brynhildr en tête, sont bien solaires, dans l'acception scandinave ancienne.

Évidemment, un transfert mystique est possible. Le relais serait alors assuré par l'or (du Rhin) dont il ne serait pas raisonnable de nier la valeur solaire et qui reste ce que *veut* conquérir Sigurðr, la véritable fin de toute sa geste.

A moins... à moins que l'on ne cherche une justification « historique » à cette histoire où s'inversent nos pôles habituels d'interprétation. Si, comme il est hautement vraisemblable, la légende du tueur de dragon est bien remontée du sud vers le nord, il est très possible qu'elle ait atteint la Germania par l'intermédiaire des légions romaines — où, d'ailleurs, les mercenaires germaniques ne manquaient pas. Or, à partir du IIIe siècle, ces légions connaissaient bien le culte de Mithra, dieu iranien dont les homologies avec Týr sont assez troublantes, en bonne analyse indo-européenne : Mithra (qui est le Mitra védique) est un dieu solaire dont le nom même évoque une idée d'alliance fondée sur un *contrat* : c'est exactement le type de connotations que véhicule aussi le

mythe de Týr dans ses démêlés avec le monstre (loup ou chien, en l'occurrence) Fenrir dont, curieusement, le nom renvoie aux marécages ou bourbiers où, presque par définition, évolue aussi le serpent-dragon. D'autre part, Mithra est célèbre par sa prouesse : il a occis un taureau, chose qui, par équivalence de culture à culture, nous reporte à l'exploit d'Indra (védique) vainquant le dragon. Le principe, unitaire, de circulation que nous avons déjà rencontré plusieurs fois, joue ici à plein. Or c'est en Germanie que l'on a découvert le plus grand nombre de Mithraeum !

Sigurðr serait-il une hypostase, une « germanisation » de Mithra ?

Ne quittons pas cette optique naturaliste où nous sommes pour le moment : il m'est arrivé, dans *Yggdrasill. La religion des anciens Scandinaves*, Paris, Payot, 1981, de proposer, à titre d'hypothèse, une interprétation de la religion des anciens Scandinaves à partir des grands éléments naturels qui nous régissent (soleil-air-phlogistique ; élément liquide ; principe chthonien) pour des peuples qui, jusqu'à nos jours inclusivement, sont demeurés extrêmement attachés aux valeurs de la terre : j'ose dire que le fait peut passer pour attendu. Il serait certainement fructueux de proposer un jour une interprétation bachelardienne de cette religion.

Car la présence des grands éléments naturels est vraiment remarquable dans l'ensemble du cycle de Sigurðr.

Retenons la variante solaire, ou aérienne, ou ignée : je viens, il y a peu, de gloser d'abondance sur la présence, féminine, du soleil ; de rappeler Völundr-Icare ; d'évoquer Helgi, héros solaire par excellence ; de mentionner l'or, l'or du Rhin en particulier. Ajouterai-je que tous les temps forts de la légende sont marqués par des incendies : de la halle de Siggeirr, par Signý ; de celle d'Atli, par Guðrún, de Brynhildr elle-même sur son bûcher. Il y a beau temps que l'on a proposé de voir dans ces pratiques, encore tristement vivantes dans l'Islande du XIII[e] siècle, un acte sacrificiel (quand bien même sa finalité profonde n'aurait plus été consciente) à l'on ne sait quelle divinité solaire. Est-ce un hasard si tous ces incendies sont toujours le fait de femmes ?

Préférerions-nous la variante liquide (je dis : liquide, plutôt qu'aquatique, puisqu'elle se prête mieux à une élucidation de l'ensemble des opérations magiques sur lesquelles règne Óðinn), nous n'avons que l'embarras du choix. Eau, bien

entendu, du Rhin où est caché l'or, où se baignent les héroïnes et les valkyries, de la mer que Guðrún veut choisir pour ultime demeure et qui joue un rôle actif en refusant son corps et en le poussant sur les rivages de Jónakr ; mais aussi sang des êtres humains, et encore des monstres : celui de Fáfnir possède des vertus merveilleuses — et, sans que cela ait besoin de nous être expressément dit, le sang joue un rôle fatidique dans le rite sacré de fraternité jurée qui décidera, finalement, du destin de Sigurðr ; et encore, ces boissons, bière et vin, dont s'enivre, notamment, Atli.

Quant à la variante tellurique, elle est évidemment présente par ou à travers les nombreux animaux qui hantent tour à tour l'histoire : Fáfnir assume ce thème au premier chef, mais il est entouré de serpents, de chevaux et même d'oiseaux (les mésanges) dont la valeur aérienne n'est pas du tout mise en avant, contrairement à ce qui se produit pour les valkyries-cygnes. Dans l'ouvrage auquel je me permettais de renvoyer il y a un instant, j'ai cru devoir centrer toute ma démonstration sur le grand arbre cosmique, *axis mundi* et *universalis columna*, Yggdrasill que la tradition nous représente bruissant de vie et peuplé de toutes sortes de créatures animales, oiseaux compris. Je ne pense pas que ce soit un hasard si l'arbre à mésanges de Sigurðr tient une telle place, à l'une des articulations centrales du récit, dans notre cycle, et s'il se retrouve si fréquemment dans l'iconographie qu'il a inspirée. Et ne serait-ce pas lui que retrouve l'arbre sacré dans lequel Óðinn a fiché l'épée que, seul, Sigmundr saura retirer ?

Au total, donc, et sous cet angle « naturel » que nous venons de retenir, l'histoire de Sigurðr détient une bonne valeur de synthèse. Même si nous n'avons voulu retenir que quelques incidences significatives, il est clair que le mythe, avant toute affabulation circonstanciée, repose sur des assises vraiment fondamentales qui pourraient aussi bien, d'ailleurs, servir de départ à la geste d'autres dieux, demi-dieux ou héros — nous serons amené à en étudier quelques-uns de plus près, comme Þórr, Starkaðr — ce qui est une bonne preuve de son antiquité et de son authenticité.

B) Ce sont d'ailleurs des réflexions du même ordre, je veux dire, partant de présupposés similaires, qui nourriraient une explication d'ordre *totémique*, variante, en quelque sorte,

ou légitimation d'un réflexe clanique dont la force a déjà été soulignée.

Je n'ignore pas les risques que court ce type d'analyse et les abus auxquels elle a trop souvent mené. Ici, par préférence, les délires de l'imagination ou d'un savoir trop court sont à redouter. Mais il n'est pas interdit, avec toute la prudence requise, de faire, au moins, certaines constatations, même s'il est certain que le vieux norois, langue que nous saisissons à un stade relativement peu évolué, sinon « bloqué » de la diachronie, se trouve, du coup, plus proche des origines que bien d'autres langues, en matière d'onomastique notamment, ou, c'est dire la même chose, que le processus de lexicalisation (de « dévitalisation ») y est moins avancé. Je pense aux très nombreux prénoms qui sont des noms d'animaux (Ari ou Örn, aigle, Björn, ours, Hrútr, bélier, Ormr, serpent, Úlfr, loup, Hafr, bouc, sans parler de fort intéressants composés comme Hesthödfði, tête de cheval) et aussi au fait que la plupart des dieux de cette mythologie soient tellement inséparables d'un animal privilégié que l'on a parfois soutenu la théorie qui voudrait qu'ils ne fussent que le daimon de l'animal en question : ainsi d'Óðinn et du cheval (ou du corbeau), de Þórr et du bouc, de Freyr/Freyja et du porc/truie, sans parler du rôle surprenant que jouent les chiens ou loups (Fenrir, Garmr) dans un poème comme la *Völuspá*, ou de l'étrange équation, déjà entrevue par G. Dumézil, qui peut s'établir entre Heimdallr-Yggdrasill-Jörmungandr-Miðgarðsormr. Les *kenningar* des scaldes ne sont certainement pas toutes gratuites ou purement décoratives, à cet égard. Quand, d'autre part, on constate que le *hamr* d'un être humain, dont nous avons déjà parlé, prend presque systématiquement la figure d'un animal, taureau, loup, aigle de préférence, la tentation est grande de voir dans cette croyance le reliquat de pratiques totémiques qui se perdent dans la nuit des temps.

Or il y a, dans l'introduction à *Helgakviða Hundingsbana* II, une remarque troublante (sous le titre *Frá Völsungum*, Des Völsungar) qu'il ne serait pas juste de négliger. Il nous y est dit que Helgi est fils de Sigmundr et de Borghildr de Brálundr, donc, demi-frère de Sigurðr, qui est un Völsungr puisque tel est expressément le « prénom » de son grand-père paternel. Je me suis contenté, jusqu'ici, de justifier ce détail en proposant d'y voir un de ces artifices généalogiques,

fort fréquents dans ce type de littérature, pour rallier à un même thème familial ou clanique deux héros d'origines différentes. Mais Helgi nous est donné partout pour un ýlfingr, un descendant d'Úlfr, ou du loup. De là, la précision, en soi aberrante, du *Codex Regius* (*Helgakviða Hundingsbana* II) : « Le roi Sigmundr et sa parentèle s'appelaient Völsungar et Ylfingar » (*Sigmundr konungr ok hans aettmenn hétu Völsungar ok Ylfingar*) : comme si les deux notions étaient interchangeables. Ajoutez à cela que Helgi est proprement *hundingsbani*, meurtrier de Hundingr ou du descendant de Hundr (qui signifie littéralement chien). Comme *völsi* renvoie à cheval, nous voyons émerger une thématique cheval-loup-chien, avec collusion cheval-loup et opposition loup-chien qui peut donner amplement à penser. Si Helgi est dit völsungr dans l'*Edda*, c'est sans doute pour en faire l'égal de Sigurðr, comme on vient de le dire, ou pour manifester une continuité. Mais il n'est pas nécessaire de déployer des efforts démesurés d'imagination pour envisager là des séquelles éventuelles, à peine intelligibles encore, peut-être, des rédacteurs de nos textes, de fort anciennes divisions et rivalités tribales de type totémique. Loup, cheval, chien : on vient de noter le rôle éminent de ses trois animaux dans la mythologie scandinave. Leur présence n'est pas moins grande dans le cycle épique : le cheval (Grani) occupe une place de premier plan dans la geste de Sigurðr, c'est lui qui franchit le mur de flammes, lui qui transporte le trésor de Fáfnir (et ne le fait que sur le seul ordre de son maître) ; le loup surgit à un des temps forts de l'histoire, sous les espèces de ce poil que Guðrún a entortillé autour de l'anneau pour dissuader, vainement, ses frères de se rendre à l'invitation d'Atli ; et je viens de rappeler les démêlés directs de Helgi et du /descendant/chien.

On voudra bien me pardonner de ne pas tirer d'autres conclusions de ces observations. Il faudrait que nous fussions beaucoup mieux documentés sur les origines lointaines de la société et de la culture qui nous intéressent ici, pour avancer des affirmations péremptoires. Mais la thématique, telle qu'elle vient d'être brièvement exposée, est pourtant d'une singulière éloquence. Elle pourrait suffire, à elle seule, à garantir la solidité du mythe.

C) Reste *la psychanalyse*, dont on entrevoit bien, rien qu'à

la mention des quelques éléments qui viennent d'être avancés dans les deux rubriques précédentes, tout le parti qu'elle peut tirer d'une pareille mine de thèmes et de situations typiques, mais qui m'inspirera des réserves aussi franches que l'interprétation totémique, bien que pour des raisons d'un autre ordre : non par prudence devant le manque d'informations précises concernant le sujet, mais par défiance en face de la facilité avec laquelle on peut s'approprier des images et des motifs qui peuvent certainement se dispenser de pareilles « explications », au demeurant allègrement contradictoires, le plus souvent.

Car les tentations ne manquent pas, qui satisferont les tropismes d'un bon freudien, adlerien, jungien, voire lacanien, etc. En plus du totémisme, qui serait la moins hasardeuse, on vient de le dire, des pistes à suivre, voici le meurtre du père, en la personne de Sigmundr, le complexe d'Œdipe qui pourrait s'appliquer à Sinfjötli, le viol de la mère et les tabous afférents, qui rendraient compte de l'épée nue placée entre Sigurðr et Brynhildr lors de leur première nuit, toutes les transgressions de règnes naturels que sous-entend le phénomène merveilleux de la compréhension du langage des oiseaux à partir de la communion au sang de Fáfnir, sans parler de fascinantes étymologies ou sollicitations langagières, qui font que Guð-rún peut signifier « secret divin » ou Brynhildr, le combat /amoureux/ en cuirasse !

Je m'interdirai, comme je l'ai dit, d'exploiter cette veine parce qu'elle me paraît trop facile et qu'en somme, ses explications finissent par tourner court. Il est clair que notre héros est toujours fait des projections dans l'absolu, dans l'idéal, des fantasmes de notre inconscient, individuel ou collectif. Si je me suis appliqué à proposer quelques fondements « historiques » à cette légende mythique, c'est bien parce que je tenais à situer Sigurðr dans une perspective culturelle bien précise, indépendamment du fait, abondamment vérifié depuis, qu'il puisse être haussé au rang de type universel. Mais il n'échappera pas que, pour moi, il s'agit avant tout du parangon du héros germanique, plus précisément nord-germanique.

Il n'y a guère qu'une seule ouverture qui, dans ce domaine, puisse donner à penser : c'est la permanence, d'un bout à l'autre de l'histoire de Sigurðr, de ces images phalliques (serpent, épée, tronc d'arbre) et, souvent, vaginales : ce thème

de l'anneau perpétuellement convoité, infiniment désirable et toujours maléfique, qui domine le récit, de l'anneau d'Andvari à celui des Nibelungen, avec des résurgences inattendues et gravement omineuses (la bague de Guðrún autour de laquelle est entortillé un poil de loup).

Plus séduisant encore, quoique dans la même ligne, un point qui n'a guère attiré l'attention : au lieu de l'antinomie jour/nuit que nous avons signalée plus haut, il est facile de proposer une lecture qui interpréterait le cycle dans son ensemble comme l'exposé d'une opposition profonde entre principe mâle (Sigurðr et tous les grands personnages héroïques masculins) et principe femelle (Guðrún et toutes les mères, méchantes ou bonnes, que nous propose la légende). Cette dichotomie, non seulement n'est pas essentielle, ni même irréductible, mais elle paraît s'amuïr au profit d'un moyen terme, ou d'une tentative de sublimation qui, peut-être, donnerait la clef de toute la légende : je veux parler de la valkyrie-androgyne et non épousable, sans m'attarder sur l'inceste Sigmundr-Signý dont naît Sinfjötli qui est peut-être le prototype de Sigurðr.

Sur ce point qui n'a suscité que trop de commentaires aberrants parce que trop rapides ou mal informés, on peut proposer quelques brèves réflexions. La mythologie nordique a connu bon nombre de Dioscures (les Alci de Tacite, le couple vane Freyr/Freyja, la paire, encore présente semble-t-il, chez Saxo, Hengist-Horsa — où les deux termes signifient cheval ! — par exemple). Sans remonter jusqu'aux Asvin védiques et nous perdre dans le détail des avatars de la notion, il est patent tout de même que la Germania a été fort familière de ce type de représentations ; que, me semble-t-il, elle a très tôt résolu le problème à travers le concept de l'androgyne, constamment présent, jusqu'à nos jours, dans les inspirations scandinaves : pensons, par exemple, à certains personnages centraux de Swedenborg, de Stagnelius, d'Almquist ou de Strindberg. Sans m'attarder sur cet androgyne en soi, qui pourrait donner la clef de plus d'un caractère tout à fait énigmatique comme le « dieu » Loki (capable de se métamorphoser en jument pour donner naissance au cheval Sleipnir), je tiendrais volontiers que l'image de la Femme que nous renvoient et les grands textes religieux eddiques et bon nombre de sagas pourrait nous ramener, en dernière analyse, à cette idée. Car il est vrai que la femme scandinave

des temps anciens dépasse considérablement la notion de féminité stricte qui avait cours partout en Occident à égalité d'époque. Épouse et Mère, certes, responsable de la bonne marche de sa maison et aussi gardienne de l'honneur de son clan et de ses traditions, la Femme est aussi un être responsable capable d'initiative et d'action et relayant volontiers, à l'occasion, son partenaire masculin dans l'exercice de fonctions martiales où nous ne l'attendrions pas nécessairement. Le concept de valkyrie pourrait assez bien illustrer cette idée : elle n'est pas, rappelons-le, que la vierge guerrière, tant s'en faut ; elle assume aussi, et fort explicitement, des fonctions d'épouse, d'amante qui ne coïncident simplement pas avec une imagerie, disons wagnérienne. Une étude attentive des noms que la tradition a conservés de ces entités le prouverait suffisamment. Au risque de décevoir les cœurs romantiques, même le cycle de Sigurðr prouve bien que la Femme n'est pas essentiellement une créature « virile ». Tutélaire, certes, fatidique, sans aucun doute, mais guerrière, non : seulement en dernière approximation et, si l'on peut dire, pour pallier une carence des personnages masculins. S'il est clair qu'elle participe plus que bien d'autres entités dans des cultures différentes, d'une double nature — c'est ce qu'il lui reste de l'androgyne peut-être initial — rien ne permet d'affirmer qu'elle ait privilégié l'aspect masculin. Pour revenir à nos textes, deux de leurs traits s'expliqueraient par là : la manière de passivité de Brynhildr, dans l'ensemble de nos versions d'abord (et, dans l'autre sens, le caractère finalement peu actif de Sigurðr), et, en second lieu, à l'inverse, le fait, évident, que ce soient partout des femmes qui jouent le rôle déterminant dans toute cette histoire : ce sont elles, d'un bout à l'autre de la reconstitution qui a été proposée, les véritables personnages-moteurs de l'action. Mais ni Helgi, ni Sigurðr (et Wagner ne s'y est pas trompé qui a préféré faire de Sigmundr le véritable « héros » de sa *Tétralogie*) d'une part, ni Brynhildr-Guðrún, d'autre part, ne correspondent vraiment à la notion *moderne* que nous nous faisons, respectivement, du héros et de l'héroïne. Ils sont de natures mêlées, ils n'ont pas oublié l'hermaphrodite fondamental dont part toute la cosmogonie (et la théogonie, et l'anthropogonie) nord-germanique.

Ces vues nous aideront à admettre qu'il nous faille, décidément, remonter au religieux si nous voulons pénétrer plus adéquatement la figure de Sigurðr. Nous y gagnerons, semble-

t-il, de faire quelques utiles mises au point et, sans doute aussi, d'intéressantes découvertes.

D) *Les structures religieuses archaïques germano-nordiques.*

La commodité de l'analyse et l'opinion reçue nous imposent, ici, de partir du principe bien connu qui veut que le héros épique soit une hypostase divine (ce qui s'applique particulièrement bien à Helgi, dont le nom veut dire « sacré ») ou un dieu progressivement anthropomorphisé. Le passage à l'« histoire » recouvre de vieux schèmes fondamentaux, souvent plus sentis que clairement intelligibles dès la rédaction des plus anciens textes connus, mais qu'il n'est pas trop présomptueux d'essayer de retrouver.

Évidemment, la difficulté est de taille et l'on s'interdira, ici, non seulement les affirmations péremptoires, mais même l'utilisation triomphale de grilles de décryptation qui font plus honneur à l'intelligence et à l'ingéniosité de leurs concepteurs ou utilisateurs qu'à la seule réalité qui vaille : celle des documents écrits ou figurés. Je songe, bien entendu, à l'interprétation dumézilienne qui peut certainement trouver, çà et là, au hasard des mythes et des textes, une illustration sporadique mais qui, dans l'état de nos connaissances, ne s'applique pas à la réalité de la mythologie scandinave. En bonne diachronie, trop de strates diverses se sont accumulées, trop d'apports extérieurs ou de déteintes, volontaires ou inconscientes, sont intervenus pour que nous puissions trancher d'autorité. Il resterait, en tout état de cause, à définir l'irritant substrat autochtone sur lequel est venu se greffer l'apport indo-européen, car c'est lui, le responsable de la spécificité nord-germanique, et de lui, autant dire que nous ne savons rien. Quant au jeu des recoupements et glissements fonctionnels qui se sont opérés tant chez les dieux que chez les héros, il est si complexe qu'il décourage l'étude. Le « produit fini » sur lequel il nous faut travailler proscrit tout dogmatisme ; dieux et héros ont des personnalités énigmatiques — je reviens sur l'affirmation que j'ai posée d'emblée dans ce livre, quand je m'interrogeais sur ce héros, Sigurðr, qui n'a rien fait d'héroïque, toujours selon nos critères, s'entend — qui infirment d'avance toute taxonomie. Qui, par exemple, assume la première fonction dumézilienne : Óðinn, Týr, Ullr ? Qui, la seconde : Óðinn, Þórr, Týr ? Qui, la troisième

— encore que celle-ci soit mieux tranchée : Freyr/Freyja, Óðinn toujours, ou cette pléiade de divinités féminines qui, toutes, se ressentent très fort de la survivance d'une Déesse-Mère ou Grande Déesse ou Terre-mère incontestablement primordiale : Frigg ? Freyja ? Skaði ? Sól ? etc. Et que faire des inclassables : Loki déjà nommé, Heimdallr, Baldr, entre autres ?

Je me risquerai à énoncer que Sigurðr, que nous n'avons épuisé, rappelons-le, ni par l'Histoire, ni par la légende, ni par diverses formes de la psychologie des profondeurs, me semble bien une figure syncrétique qui a « récupéré », au fil de la diachronie, les attributs de divers dieux, avec, pourtant, une nette coloration majoritairement odinique qui n'est peut-être que le fait de l'évolution « historique » du paganisme nord-germanique, mais qu'il paraît difficile de nier. Le sujet, on le devine, est immense. Je ne ferai, ici, que quelques incursions.

1) Baldr

De ce dieu, nous savons très peu de chose. Si l'on s'en tient aux Eddas et aux scaldes, il survit par deux mythes : celui de sa mort et celui de ses funérailles. Le premier nous raconte comment il fut exécuté, de la main, guidée par Loki, de son frère aveugle Höðr. Le second nous décrit en termes grandioses la façon dont il fut couché dans un bateau que les dieux lancèrent en mer après l'avoir incendié : prestigieuse image qui aura durablement marqué la conscience de la postérité. De l'ensemble de ces mythes, il ressort que Baldr est, par excellence, le juste innocent sacrifié ou mis à mort par les puissances du mal, avec un acharnement ou un sadisme que détaille avec complaisance Snorri et où Loki, tel quel ou travesti, tient un rôle de premier plan.

Il est vrai que Saxo Grammaticus, qui paraît bien nous livrer un tout autre type de traditions, ne confirme absolument pas Snorri sur ce point. Pour lui, Baldr est un guerrier redoutable — ce que confirmeraient bon nombre de *kenningar* des scaldes — qui entre en conflit violent avec Hotherus (évidemment Höðr) pour une belle, Nanna, que, dans une scène très biblique, il a vue prenant son bain. On a maintes fois fait remarquer que le nom de Hotherus pourrait renvoyer à un autre archétype de héros nordique, Starkaðr (*Stark-höðr*,

Höðr le fort) dont, d'ailleurs, Saxo et certaines sagas légendaires nous content force merveilles. Mes préoccupations, ici, ne s'appliqueront pas à essayer d'élucider l'étrange figure composite de Baldr. Il est clair que ce personnage divin recouvre deux strates bien différentes. La tradition islandaise a voulu ne retenir que celle d'un dieu solaire, beau, bon, image assez convaincante de toute perfection. Voilà aussi pourquoi son nom signifie proprement « seigneur », pourquoi encore il évoque très nettement des divinités méditerranéennes du genre de Baal (dont le nom est apparenté au sien) ou Adonis.

On fera remarquer qu'en définitive, tous nos textes nous donnent un compte rendu plus détaillé des circonstances — causes et exécution — de la mort de Sigurðr que de ses prouesses. C'est un point qu'il faut absolument garder en mémoire, dans la perspective où se situe le présent livre surtout : notre héros est beaucoup plus présent par le scandale qu'est, visiblement, pour toute la tradition dont les rédacteurs de nos textes se font l'écho, sa mort, que par ses faits et gestes dont, à deux exceptions majeures près, il est vrai (meurtre de Fáfnir, franchissement du mur de flammes) nous ne savons simplement rien. En revanche, il est parfaitement inscrit dans une dialectique bien connue (destin-honneur-vengeance), elle-même quasi banale dans l'optique familiale ou clanique caractéristique du Nord ancien et dont il est radicalement inséparable. Pour le reste, il meurt, lui aussi, innocent et victime des femmes, Grímhildr en l'occurrence : c'est le lieu de rappeler que, dans le mythe eddique, Baldr ne peut être sauvé parce qu'une femme, Þökk (qui est Loki métamorphosé, mais nous avons déjà insisté sur l'ambivalence sexuelle de ce dieu) refuse de pleurer sur lui comme l'avait exigé une autre femme, Hel, déesse de l'autre monde. Poussons davantage le parallèle : le héros est assassiné par celui de ses « frères » (jurés, en l'occurrence) qui n'avait pas été mêlé au rite de fraternisation sacrée et qui se trouve donc, métaphoriquement, « aveugle » à cette querelle, Guþormr — dont, de plus, le nom, « serpent divin », ne va pas sans susciter une troublante analogie avec le serpent (Grímhildr métamorphosée) qui occira Gunnarr dans sa fosse. Une fois de plus, nous avons affaire ici à un troublant complexe de recoupements qui nous prouveraient bien que l'histoire définitive à laquelle nous sommes reportés n'est que l'écume d'une vaste mer.

Risquons une hypothèse qui recoupe certaines vues déjà avancées. Cette histoire pourrait fort bien être un écho lointain du *Zend-Avesta* persan, dont l'origine babylonienne a été démontrée. Sigurðr retrouverait le Shamas des Assyriens : en quoi nous revoici en compagnie de Mithra, par une filiation lointaine. Voyez le *Yasht* (hymne) 14 de l'*Avesta,* dédié au dieu-combattant Verethragna, qui, à son tour, équivaut le védique Indra Vritrahan : il a mis à mort le démon Vritra, un dragon ou un serpent gardien de la montagne ou de la caverne où étaient retenus prisonniers le soleil, les plantes et les eaux ; comme il les libère, il permet à l'univers d'exister, mythe évidemment cosmogonique où le combattant héroïque restaure le monde en le remettant en ordre. La liaison avec Sigurðr est patente. La réminiscence de Baldr, pour moins apparente qu'elle soit, n'est pas impensable : il suffit de partir de l'idée de soleil emprisonné et libéré par le héros. Depuis Frazer, on sait qu'une interprétation plausible du personnage de « Balder le beau » en tant que dieu solaire incarcéré peut correspondre à un thème naturel archaïque : la disparition du soleil pendant l'hiver. Le héros serait alors l'élément printanier qui délivre enfin l'astre absent. Ou englouti. Et, aussi bien, englouti par les eaux, ce qui nous renverrait, cette fois, au Rhin recélant l'or. Il y aurait donc connivence, et, une fois de plus, circulation thématique assez cohérente, sous un signe solaire stable, de Baldr à Sigurðr. En même temps, la double valeur bonté-valeur guerrière, affectée à l'un comme à l'autre, colorée en outre du signe féminin attaché à la déesse soleil, rendrait assez bien compte de ses ambiguïtés. Je tiens à éviter, je l'ai dit, le délire qu'entraînent trop souvent des considérations de ce genre. Il n'empêche que la symbolique solaire, incontestablement présente chez Baldr, tout à fait vraisemblable chez Sigurðr peut fournir une ligne d'interprétation assez sûre de notre héros. Plus assurée, en tout cas, qu'une analyse du même type menée, cette fois, à partir de :

2) Týr

Ce dieu archaïque, tellement archaïque qu'il n'est, à l'évidence, plus à sa place, la première sans doute, à l'époque littéraire, a un nom qui signifie tout simplement dieu ! *tiuaz*, c'est le sanskrit *dyaus*, grec *theos* (Zeus), latin *Ju* (-piter),

puis *deus*. L'accord s'est fait sur sa valeur originelle indo-européenne de dieu suprême incarnant le ciel diurne ensoleillé.

Or il ne survit, lui aussi, que par deux mythes, dont l'un, le premier nous est présenté en détail par Snorri Sturluson : lui seul a accepté d'introduire sa main en gage dans la gueule du chien (ou loup) Fenrir, incarnation des puissances du chaos, afin de permettre aux dieux Ases d'enchaîner le monstre par magie, et donc d'assurer l'ordre du monde. Il y a perdu la dextre et, là encore, une riche iconographie nous assure de l'ancienneté et de la popularité de ce thème. Bien entendu, Fenrir n'est pas un dragon/serpent, mais Týr, soleil invincible, a triomphé du mal-chaos-nuit, ce qui fait de lui le parangon du dieu-héros guerrier. C'est tellement vrai que le second mythe, qui concerne sa mort, va exactement dans le même sens : au Ragnarök, il affrontera le dieu-héros Surtr, dont le nom signifie étymologiquement « noir » (c'est un doublet antique de *svartr*) et qui nous est donné pour le chef des Puissances des Ténèbres. De cette rencontre résultera la mort de l'un et de l'autre. Sans retenir ici la signification, encore une fois mithraéenne, de Týr en tant que dieu-contrat ou dieu-pacte (les Ases ont conclu ce pacte avec les forces du chaos, dont Týr est le gage vivant), il est évident qu'il symbolise le maintien de l'ordre et l'exercice d'une certaine justice acquise au prix d'un sacrifice rituel.

Bien entendu, Sigurðr n'a été victime d'aucune mutilation, de quelque nature que ce soit. La différence est donc capitale. Une première homologie, pourtant, s'adresse à l'affrontement direct d'un monstre — chien/loup ou dragon — expressément représentatif de forces mauvaises et dangereuses. Surtout, mais c'est un point que je ne peux développer ici car il ne deviendra clair que dans la toute dernière partie du présent essai, l'un et l'autre, le dieu comme le héros, assument la responsabilité du maintien d'un ordre, dont il nous appartiendra de préciser la nature. Et dans chaque cas, ce sera par le moyen d'un sacrifice, partiel et mutilatoire pour le dieu, total pour le héros. Il y a donc une sorte de continuité thématique de l'idée du dieu manchot à celle du héros assassiné d'un coup d'épée. Gardons-la en mémoire puisque, dans l'un et l'autre cas, il s'est agi de sauvegarder une notion absolument essentielle, cosmogonique en ce qui concerne Týr, éthique mais fondamentale pour Sigurðr.

3) Þórr

Ici, les rapports paraissent plus faciles à saisir. On sait que Þórr assume la deuxième fonction dumézilienne, d'une manière assez satisfaisante dans l'ensemble. Il est l'objet de nombreux mythes dont la majorité tournent autour de son identité de dieu du tonnerre (c'est le sens exact de son nom : Þórr > Þundaras qui donnera, ailleurs, thunder ou Donner), ceux, en particulier, qui évoquent son « marteau » Mjölnir (littéralement : concasseur), image de la foudre, ou son char tiré, dans un vacarme fracassant, par ses boucs — pour figurer l'éclat du tonnerre. C'est, décidément, un dieu guerrier, un dieu martial sans cesse parti affronter les puissances maléfiques qu'incarnent conventionnellement les géants, lesquels ne manquent pas, d'ailleurs, de s'en prendre à sa personne *(Þrymskviða)*, à charge de revanche *(Hymiskviða)*.

Ce point est particulièrement mis en lumière par la rivalité, constante et vraiment constitutive de sa personnalité, qui l'oppose au Grand Serpent de Miðgarðr, Miðgarðsormr : la *Hymiskviða* nous relate comment il s'en est fallu de très peu pour qu'il parvienne à l'occire et de quelle façon il y a échoué. Miðgarðsormr, dont la figure ne laisse pas de présenter une certaine ambiguïté (s'il symbolise les forces méchantes, c'est tout de même lui qui maintient le monde en place, lové qu'il est autour, dans la Grande Mer extérieure, sa gueule mordant sa queue : la fin des temps viendra lorsqu'il relâchera son étreinte) est tout de même partout présenté comme « le » monstre qu'il faut réduire. Et c'est justement Þórr qu'il affrontera lors du Ragnarök, le résultat du combat étant que dieu et monstre s'entre-anéantiront. Nous tenons là, certainement, un ensemble de représentations qui doivent se perdre dans la nuit des temps : qu'on le prenne pour chthonien ou aquatique, Þórr incarnant le feu céleste, il y a là une claire, me semble-t-il, opposition terre (ou eau, ou les deux) — feu (ou soleil), inconciliables puisque se détruisant mutuellement (soleil d'aridité ou d'évaporation, eaux d'extinction).

Ce sont précisément ces connotations naturalistes immédiates qui font obstacle à une équivalence Sigurðr-Þórr : elles manquent totalement dans le mythe héroïque. Autrement dit, si le parallèle : Þórr contre le Grand Serpent — Sigurðr contre le Dragon vient aisément à l'esprit, je ne crois pas qu'il soit

possible de pousser plus loin la ressemblance. La thématique, en somme, se réduit à l'un de ses signes les plus éloquents : l'inévitable rivalité du dieu (ou du héros) et du monstre, tellurique en l'occurrence. D'autant que, dans le cas du héros, le monstre est bel et bien tué alors que le dieu et son rival succombent l'un et l'autre. Retenons donc un motif central, mais, il me semble, sans pouvoir pousser au-delà.

4) Freyr

Le cas de Freyr pourrait paraître réglé d'avance. Ce dieu assume orthodoxement la troisième fonction dumézilienne, fertilité-fécondité, et son intervention ici a de quoi surprendre. Avec son glaive phallique, son verrat symbolique, sa gémellarité réminiscente de l'androgyne primitif (Freyr/Freyja), son nom qui signifie, lui aussi, « seigneur », sa richesse, il symbolise bien le désir triomphant, le plaisir, le « bonheur » si l'on veut, et donc la paix, la jouissance, toutes notions qui n'ont assurément rien d'héroïque, il se situe aux antipodes de Sigurðr.

Et pourtant, ce dernier est appelé, une fois au moins, nous l'avons dit, *Freys vinr*, ami de Freyr. Bien entendu, la psychanalyse nous a, depuis longtemps, familiarisés avec une liaison comme naturelle entre sexe et guerre, et ce n'est pas nos classiques français, avec tout leur arsenal de métaphores militaires appliquées à l'amour (feux, victoire, etc.) qui la désavoueront. Je ne néglige pas, ici, une interprétation, d'ordre diachronique, comme celle d'Olivier Gouchet [2] : le parangon du héros assumant, d'âge en âge, et selon l'évolution des mentalités, le rôle majeur, on comprendrait l'unique mention (de là son unicité) qui nous retient ici car il faudrait la tenir pour une survivance que cite machinalement l'auteur de la *Sigurðarkviða*, elle remonterait à un stade archaïque où les dieux vanes régnaient seuls. On justifierait assez bien aussi, par là, la présence déterminante des femmes d'un bout à l'autre de la légende, et leur rôle. A la limite, on pourrait ne pas s'interdire, dans une perspective « vanesque », un dédoublement Sigurðr/Brynhildr homologue à la bipolarité Freyr/Freyja. Il existe même des parallèles narratifs : Freyr *forçant*, par l'intermédiaire de son hypostase Skírnir armé

2. Dans une communication faite au VIIe congrès sur les sagas à Spoleto en septembre 1988.

de son fameux glaive, la géante Gerðr à céder à son désir, dans le *Skírnisför*, et Sigurðr dénudant brutalement, de la pointe de son épée Gramr, la valkyrie.

Ce complexe demeure obscur, pourtant, et, à l'époque où s'inscrivent nos textes, la référence qui nous préoccupe paraît trop lointaine. Le héros est toujours ambivalent, nous le savons bien. Qu'il suffise, au moins, de retenir que sa prééminence se doit de retrouver tous les modèles idéaux, y compris ceux dont l'image s'est progressivement offusquée dans l'inconscient collectif. Mais je ne crois pas devoir pousser davantage l'analyse.

5) *Óðinn*

Reste Óðinn qui nous met bien autrement à l'aise et auquel il convient de consacrer, cette fois, un long développement.

Présentons-le très rapidement, dans sa déroutante complexité. Un grand vieillard borgne, portant chapeau rabattu et long manteau, cruel, méchant, cauteleux à souhait, cynique et misogyne : aucune créature surnaturelle dans ce monde germanique n'est aussi énigmatique et protéiforme. Il est — son nom en témoigne sans conteste (óðr < uotanaz, c'est le Wut, le *furor*) — le dieu du *furor* qui saisit dans la transe ou l'extase guerrière (et c'est alors le *berserkr*, le guerrier-fauve, capable d'exploits fabuleux), ou bien amoureuse (et de là vient son mépris de la femme qu'il subjuge irrésistiblement), ou encore poétique, ce qui fait de lui le dieu des scaldes qui ne manquent jamais de lui rendre hommage sur ce point (l'exemple le plus éloquent étant celui de l'Islandais Egill Skallagrímsson dans son *Sonatorrek*). S'il patronne la magie, c'est en raison de ses dons ésotériques et occultes qu'il maîtrise dans tous les secteurs de l'activité humaine.

A moins, mais cela nous amènera à des conclusions identiques, que l'on veuille en faire le dieu des morts : le fait est qu'il est le psychopompe de cette religion, qu'il s'entend à susciter, à ressusciter, et que sa figure shamanique le met en commerce permanent avec le monde des esprits. Le grand arbre cosmique Yggdrasill porte un nom qui signifie Coursier d'Óðinn (Yggr étant l'un des innombrables noms du dieu), ce qui peut nous renvoyer au poteau central de la yourte qui sert de monture au chaman parti visiter le domaine de

l'au-delà pour en rapporter un savoir interdit aux vivants. Son pouvoir de métamorphose par lévitation (*hamför*) va dans le même sens. Et sa collusion intime, totale avec les morts permet une explication assez convaincante de la similitude entre ses « hommes », les « guerriers uniques » (*einherjar*) qu'il ordonne à ses valkyries (celles qui « choisissent », verbe *kjósa* dont *kyrja* est un dérivé, les guerriers qui doivent tomber sur le champ de bataille, *valr*) de faire succomber afin qu'ils viennent peupler sa Valhöll en vue de l'affrontement final du Ragnarök, et les valkyries elles-mêmes, précisément, qui sont également à son service, aux mêmes fins. De là vient probablement qu'à une époque plus récente, il soit donné pour dieu de la guerre — Père de la Victoire exactement, Sigfaðir — sa figure de Dieu suprême, Alföðr, Père Universel, étant vraisemblablement une version ultime due à des influences chrétiennes.

A mon sens, furor (pour le spirituel) et mort sont ses traits fondamentaux. Le reste est affaire d'affabulations, de réminiscences ou de recoupements dus, d'un côté, à la diversité des figures archétypiques que, progressivement, il a recouvertes, d'autre part, à l'irritant, parce qu'inconnu de nous, substrat autochtone qu'ont annexé les Germains du Nord. Óðinn reste, en tout état de cause et en dépit de l'image inattendue que nous en fournissent le plus souvent nos textes, une figure suprême et paradigmatique à bien des égards.

Nous avons constaté qu'il est constamment présent dans toutes les versions du cycle de Sigurðr. Une récapitulation, ici, ne sera pas superflue.

C'est lui le fondateur de la lignée des Völsungar (série Óðinn-Sigi-Rerir-Völsungr). Il apparaît d'ailleurs sous des dénominations variées — qui correspondent, donc, à la multiplicité, que l'on vient de suggérer, de ses visages — précisément dans la *Völsunga saga* : c'est lui, au chapitre VII, le vieillard qui fiche l'épée magique dans le tronc d'arbre : « Il portait un manteau taché, était nu-pieds, avait des braies étroitement ajustées, tenait à la main une épée /.../ et portait un chapeau qui lui cachait la face : il était énorme, apparemment très vieux et borgne. » Il figure dans la bataille où meurt Sigmundr (chapitre XI) : « un homme au manteau bleu, la face cachée sous son chapeau, il était borgne et tenait une hallebarde à la main. » Au chapitre XIII, Sigurðr le rencontre sous les traits d'« un vieillard à barbe grise » (expression qui se

retrouve exactement au chapitre XVIII), il est, au chapitre XLIII « un homme vieux d'aspect, et borgne ». Puis ce sera lui qui mènera en pays étranger son fils Sigi, proscrit. A son petit-fils, Rerir, il enverra une pomme de fécondité. C'est chez le roi Siggeirr qu'il plonge une épée dans l'arbre. Dans la bataille que livre Helgi, il apparaît en ennemi de Sigmundr, qu'il voue à la mort. Sous le nom de Hníkarr, il vient au secours de Sigurðr dans la tempête. C'est lui qui choisit le cheval Grani, descendant de sa propre monture, Sleipnir, pour notre héros auquel il prodigue de bons conseils pour venir à bout de Fáfnir. Lorsqu'il apparaît qu'un poil de la loutre qu'ont tuée les dieux dépasse du tas d'or exigé par Hreiðmarr, Óðinn complète la rançon par l'anneau d'Andvari. Par la suite, il plonge Brynhildr dans son sommeil magique. Il prête à Dagr, frère de Sigrún, son épée (qui nous est donnée partout ailleurs pour une lance) Gungnir. Aux hommes de Jörmunrekkr, il conseillera de lapider Sörli et Hamðir puisqu'ils sont invulnérables aux armes. Il protège Helgi en déroutant, sous le nom de Blindr, les recherches de Hundingr. Et j'ai déjà fortement souligné le passage où il accueille dans sa barque de passeur le cadavre de Sinfjötli.

C'est à dessein que j'ai recensé en désordre ses interventions, dans la *Völsunga saga* comme dans les autres textes du cycle : non seulement il est à l'origine comme à la fin de cette histoire, mais il intervient à tous les moments décisifs de l'action ; il est, en quelque sorte, l'incarnation d'un destin actif et s'il est présent, c'est par des gestes signifiants.

Remarquons que les deux éléments-clefs qui *font* le mythe de Sigurðr sont dus à Óðinn : son épée, qu'il plonge dans l'arbre formant le pilier central de la halle familiale des Völsungar, son cheval qui, seul, le rendra capable de son second exploit, le franchissement de la muraille de flammes.

L'anneau d'Andvari, dont le rôle fatidique a amplement été mis en valeur, a également une allure très odinique, ne serait-ce que parce que, comme le dieu, il court à travers tout le cycle. Il ne va pas sans évoquer de troublante façon l'anneau personnel d'Óðinn, joyau fabriqué par les nains, Draupnir, littéralement : le dégouttant parce qu'il a le pouvoir de laisser tomber, tous les neuf jours, huit autres anneaux semblables à lui-même : image assez éloquente de ce pouvoir qu'a l'Ase aux corbeaux d'accroître toute richesse. E. Davidson suggère que l'obtention de l'anneau d'Andvari par Loki —

lequel présente de claires similitudes avec Óðinn, mais ce n'est pas le lieu de développer ce point ici — pourrait être tenue pour une variante d'une tradition qui expliquerait comment obtenir Draupnir, trésor d'Óðinn. Peut-être. Le fait est que les guerriers d'Óðinn, portent en signe de leur dédicace à ce dieu un anneau qui est également le gage qu'ils sont voués à mourir. Car cet anneau finit par revenir à Óðinn : Sigurðr l'a donné à Brynhildr qui ne s'en est pas dessaisie en montant sur son bûcher funéraire. L'*Edda de Snorri* rapporte — la similitude ne nous étonnera plus maintenant — qu'Óðinn dépose ce même Draupnir sur le bûcher de Baldr, mais que Hermóðr le rapporte du séjour de Hel lorsqu'il est allé, en vain, tenter de sauver son frère Baldr de la mort. Je ne tiens pas à prodiguer des « explications », bien entendu, mais à établir qu'un surprenant réseau de concordances relie la thématique odinique à notre cycle.

Prenez, d'autre part, l'épée à la fois maudite et merveilleuse qui vient d'Óðinn — et qui ne va pas sans évoquer l'Excalibur arthurienne ou la Durandal de Roland. Il est très facile d'en proposer une interprétation mythico-clanique : elle est à la fois l'apanage et la marque distinctive (le patrimoine, si l'on veut) d'un lignage, ce pourquoi, seul, un Völsungr pourra s'en emparer. Elle fait spontanément penser à d'autres épées, ouvertement ou symboliquement données pour le signe distinctif d'un clan : par exemple la Týrfingr de la *Saga de Hervör et du roi Heiðrekr*, qui était l'apanage des Gots Tervingi, que la vierge guerrière Hervör extorque de force à son père mort, Angantýr qui s'est fait inhumer sous un tertre avec elle et à laquelle s'attache aussi une malédiction fatale. Cette arme royale a un caractère sacré qui en justifie la sinistre efficace. Nous sommes bien dans la descendance d'Óðinn et de tout son appareil magique.

D'ailleurs, l'allure aristocratique de tout le cycle de Sigurðr n'aura pu manquer de frapper le lecteur ; tous les personnages sont des rois, des princes, des êtres de haute extraction, à demi surnaturels éventuellement. Le petit peuple est complètement absent et les auteurs ne s'interdisent pas un mépris radical pour les esclaves, souvent exprimé avec une insistance lourde : le cœur de Hjalli qui continue de trembler même une fois retranché de la poitrine de son propriétaire et déposé sur un plateau (*Atlakviða*, strophe 23) rappelle étrangement les sarcasmes à peine voilés de certaines sagas, comme

Eyrbyggja saga, sur le compte des þraellar. Ce point est étonnant puisque, selon toute vraisemblance, l'Islande de « l'âge de l'écriture » *(ritöld)*, si elle a pu connaître des esclaves, n'entendait pas du tout par là la même notion qu'en Europe occidentale. S'il faut faire droit à une vue diachronique, déjà évoquée à propos de Freyr, qui voudrait que les Ases — dont Óðinn est le principal représentant — fussent les dieux proprement indo-européens qui supplantèrent les divinités archaïques préexistantes, et comme il n'est pas douteux que les Indo-Européens aient constitué une aristocratie, on comprendrait mieux ce type de réactions. En tout état de cause, il paraît sensé de tenir ce trait pour typiquement odinique, et donc de placer sous l'égide du dieu Ase l'ensemble du cycle de Sigurðr.

On comprend mieux aussi, dans cette perspective, la présence des valkyries dans *toutes* les « branches » de notre légende, qu'elles concernent Völundr ou Helgi ou Sigurðr lui-même, ou même la version allemande du *Nibelungenlied*. Il y a là, certainement, un trait fondamental, voire archaïque : la valkyrie peut très bien avoir repris à son compte une tradition autochtone très lointaine remontant à la « vierge des marais » qui hante les contes populaires de l'Allemagne du Nord ; d'un autre côté, elle rappelle trop certaines créatures comme les Amazones (et Brynhildr ne va pas sans appeler certaines comparaisons avec Médée, sans parler de possibles résurgences du côté de Lady Macbeth) pour que l'on ne songe pas, comme instinctivement, à un possible legs pan-indo-européen.

J'insisterai ici sur l'acception exactement fatidique de ces créatures. Si l'on tient, comme je fais, que le Destin est le *deus otiosus et omnipotens* de cette religion, et qu'Óðinn en assure la figure exécutive, il est clair que ses messagères ne sont qu'une amplification, une symbolisation immédiatement parlante à l'imagination, de ce caractère. Car, redisons-le pour détruire une erreur trop commune, ce ne sont pas elles qui choisissent ceux qui doivent périr, elles ne font qu'appliquer les arrêtés de leur maître. Et si elles y manquent, elles sont « condamnées » à redevenir simplement humaines, femmes qu'épousent les héros et qui leur donnent des enfants. On suit assez bien l'évolution qui a pu les mener du stade d'esprits guerriers — peut-être prêtresses-sacrificatrices servant on ne sait quelle déité sanguinaire et martiale, comme il

apparaît sur l'une des plaques historiées du célèbre chaudron de Gundestrup — à celui de princesses des armées, puis de princesses tout court. Mais, en tout état de cause et de diachronie, elles demeurent constamment fatidiques. Faisons un pas de plus : elles ne s'attachent qu'à des rois, des princes, des héros *qui sont voués à Óðinn* ; elles les conseillent, les mettent à l'épreuve pendant leur vie, elles les guident, éventuellement les protègent à la bataille, elles les reçoivent, à leur mort, comme « époux ». Cette dernière idée n'est peut-être pas constitutive du thème originel, tant il est évident qu'il a recouvert et accaparé les attributs de toutes sortes de créatures apparentées — et peut-être antérieures — comme les *nornes* ou les *fylgjur* ou les *hamingjur*.

Arrêtons-nous un instant sur ce dernier point. Le Nord ancien a été persuadé de l'existence d'esprits surnaturels attachés à tout un clan *(hamingja)* ou à tout individu. Dans ce dernier cas, il s'agit de la *fylgja* (littéralement : qui accompagne, entendons, aussi bien : qui « suit » — sens exact du verbe *fylgja* — que : qui précède), sorte de double attaché à chacun de nous. C'est peut-être l'une des conceptions que se faisait le Nord ancien de l'« âme ». La croyance, s'il faut en croire les sagas de tout genre, était que quiconque voit sa *fylgja* est *feigr* : voué à mourir ; cette manifestation a, en quelque sorte, force d'arrêt. Le rapport avec la valkyrie est si net que les *Hávamál* conseillent au guerrier de ne pas lever les yeux sur le champ de bataille, de peur d'apercevoir sa *fylgja*, ou sa valkyrie. Je ne vois pas de différence de nature entre *fylgja* et *hamingja*, si ce n'est que cette dernière joue exactement le même rôle et partage les mêmes prérogatives que la *fylgja*, mais au bénéfice de toute une famille et non plus seulement d'un individu.

Or Brynhildr s'inscrit exactement dans cette ligne fatidique. Nous ne pouvons que conjecturer sur les raisons pour lesquelles elle a été punie par Óðinn qui l'isole sur une montagne entourée d'un mur de flammes et la frappe d'un sommeil magique. Est-elle, puisque nous jonglons, dans ce chapitre, avec les archétypes, le modèle, l'idée de « la » créature surnaturelle tutélaire-fatidique destinée, par excellence, au parangon du héros pour lequel il n'est pas question de songer à des amours vulgaires ? Toujours est-il qu'elle est délivrée par Sigurðr uniquement grâce au cheval Grani, qui est un don d'Óðinn. Mais son châtiment — car elle se venge par-

tiellement en dévoilant à son libérateur les secrets sacrés des runes — ne cesse pas pour autant. Disons platement qu'elle ne jouira pas de Sigurðr : la symbolique de l'épée nue placée entre les corps des amants n'appelle pas de commentaires de même que la substitution à Sigurðr de Gunnarr qui, prenons garde à ce point, est un *heiti*, un des noms, un des synonymes d'Óðinn ! Ainsi se prolonge, par une double image, l'interdit ou la malédiction dont a été frappée Brynhildr.

Cette interprétation rendrait également compte de la chaîne Sigrún-Sváva-Kára-Brynhildr ou Sigrdrífa éventuellement Guðrún, qui n'est pas un valkyrie mais à qui l'on confère bon nombre de ses attributs Svanhildr ou Áslaug. Remarquons comment Sigrún rejoint son mari, *mort*, dans son tertre funéraire. Cette série suggérerait assez bien la chaîne des esprits femelles protecteurs d'une famille et qui « reviennent » de génération en génération. Je proposerais volontiers de démêler derrière cet ensemble complexe de figures féminines dominées par le thème de la valkyrie, d'obscures (à l'époque de la rédaction de nos textes) réminiscences des *fylgjur* successives assumant à tour de rôle l'image, à lire comme en filigrane, de la *hamingja*. Les auteurs des textes que nous lisons ont dû ne plus entendre clairement cet ensemble d'images. Christianisation aidant, on comprendrait et l'oblitération de ce thème, et l'allure, insolite selon l'interprétation retenue ici, d'un personnage comme Grímhildr — la marâtre, en quelque sorte, de nos contes.

Il reste à dire un mot d'une autre figure odinique probablement présente dans ce cycle : il s'agit de Loki dont j'ai déjà noté le caractère para-odinique (il nous est donné, dans la *Lokasenna*, pour le « frère juré », *fóstbróðir*, du dieu). Loki est une figure bien trop complexe pour que nous envisagions de l'épuiser ici. Qu'il suffise de dire qu'il semble prendre à son compte, de préférence, certaines spécialisations d'Óðinn — sa fourberie, par exemple, sa cruauté — et aussi quelques-uns de ses traits : son don de métamorphose, son génie baroque. Il est, lui aussi, très présent dans notre cycle, sous les traits de Högni, que l'on a le droit, me semble-t-il, de tenir pour un para-Sigurðr. En sorte que le dédoublement Óðinn-Loki, au plan des dieux, se retrouverait, au niveau des héros, dans la paire Sigurðr-Högni. Ce n'est pas assimiler, par là, Óðinn à Sigurðr ni Loki à Högni, mais

seulement saisir le même mouvement adversatif d'un univers à l'autre.

En sorte que nous sommes fondés à parler d'imprégnation odinique de toute la légende. Non seulement en ce qui concerne les personnages, ni même à propos de mainte péripétie, mais même, chose plus importante, dans l'esprit d'ensemble : voyez encore comme la trahison, la félonie, si tristement caractéristiques du dieu borgne à la lance, dominent l'ensemble de ces récits. Je ne veux pas seulement parler de la manière dont Sigurðr est mis à mort, non plus que de la nature de personnages comme Högni ou Grímhildr, mais même, détail sur lequel j'ai déjà attiré l'attention dès le début de la présente étude, de la façon peu « glorieuse » mais bien rusée dont Sigurðr met à mort le dragon.

Un détail pour en finir avec ce registre décidément fécond à l'extrême. Les Völsungar nous sont donnés pour des Burgondes. Admettons l'hypothèse qui ferait venir ceux-ci de Bornholm île danoise, Burgundarhólmr, l'îlot des Burgondes : il est notoirement connu que — toponymie et anthroponymie l'attestent — Freyr fut la principale déité des Suédois, þórr, des Norvégiens et Óðinn... des Danois !

E) Sans vouloir m'attarder trop longtemps, car le lecteur n'aura pas manqué de solliciter, au fil des pages qui précèdent, ses souvenirs ou réminiscences culturels de tous ordres, tant il est évident que nous avons affaire ici à une véritable légende, à un authentique complexe mythique dont la richesse n'en finit pas de provoquer, d'interpeller notre imagination et notre sensibilité, je voudrais signaler *quelques autres correspondances* intéressantes, et flagrantes, prises, en l'occurrence, dans le domaine *grec*. Deux, notamment.

La première s'adresse à l'exécution des fils d'Atli et à la sinistre mise en scène qui s'ensuit — dont nous savons qu'elles sont déjà préfigurées dans la *Völundarkviða* que bien des indices nous incitent à tenir pour plus archaïque. L'ensemble ne peut manquer de nous rappeler l'atroce festin préparé par Atrée : il fait manger à son frère Thyeste les fils de celui-ci préparés en ragoût ; après en avoir consommé, Thyeste découvre les têtes coupées des victimes. Je ne m'interroge pas sur les nombreuses élucidations qui peuvent être proposées de ce geste barbare et du mythe qu'il recouvre. Je note simplement, une fois de plus, la saisissante corres-

pondance des images, et surtout la résurgence, dans deux cultures différentes mais apparentées, d'un même thème, indo-européen sans doute.

De même, il y a des rapports assez tentants à établir autour de la manière dont Sigurðr finit par conquérir Brynhildr, au nom de Gunnarr, soit par la tricherie — magique et avec métamorphose — du changement d'apparence, soit par la tricherie — magique et par transgression des lois naturelles : don d'invisibilité — de la *Tarnkappe*. On pense à l'histoire de Melanion qui, à l'aide des pommes d'or d'Aphrodite, vainc la cruelle Atalante à la course : de ce motif, l'auteur du *Nibelungenlied* a bien dû se souvenir lorsqu'il broche le surprenant épisode du combat à la lutte, entre Kriemhild et Gunther, sur leur lit nuptial, joute qui se conclut, ridiculement à nos yeux, par le fait que Kriemhild accroche tout bêtement Gunther à une patère, au mur, comme un vulgaire vêtement. Là encore, la psychanalyse, entre autres, a son mot à dire mais je ne voulais que souligner la constance de certains thèmes. Tant il me paraît acquis que le mythe de Sigurðr n'est que la « germanisation » d'archétypes qui relèvent d'un patrimoine indo-européen commun.

F) J'en noterai, pour liquider, sur l'essentiel, la problématique que soulève ce mythe, la dernière résurgence, la plus célèbre aussi, aujourd'hui, la plus erronée également, qui concerne *Richard Wagner*.

J'aimerais traiter rapidement la question qui, à mon sens, n'a fait couler que trop d'encre. L'extraordinaire fortune de Sigurðr dans toutes nos littératures modernes appellerait une longue étude en soi. Je suis convaincu qu'elle amènerait à reprendre une quantité des idées qui ont été avancées, éclairées ou simplement suggérées depuis le début du présent essai. Il me paraît suffisant de concentrer l'éclairage sur la *Tétralogie* wagnérienne, d'un côté parce qu'elle reprend bien la plupart des motifs que nous avons entrevus, mais infléchis à la géniale mesure du maître de Bayreuth, de l'autre parce que presque tout ce qui a été dit ou écrit sur le sujet, depuis, remonte au Siegfried de Wagner : il est même très surprenant de voir avec quel manque de sens critique, quel mépris des sources dont Wagner est lui-même parti, on brode, habituellement, sur ces motifs.

Il va de soi que l'œuvre de Wagner — risquons le truisme

— ne doit le meilleur d'elle-même qu'à lui seul : ce poète et musicien (notons bien les deux termes !) de génie, s'il admet d'être entendu à partir des sources où il a puisé, doit être envisagé, d'abord, en soi. On ne gagne pas grand-chose, en somme, à vouloir le réduire à ses incitateurs : il existe pleinement, sans eux, ou presque et l'on n'a pas à étudier sa *Tétralogie* comme si elle n'était qu'une adaptation qu'il aurait faite des modèles dont il se serait inspiré. Le formidable travail d'élaboration que représente cette œuvre, à partir de ses lectures ou de conversations ou d'études — mais on notera bien qu'il ne lisait pas le vieux norois — doit être pris en compte absolument, sans doute en fonction de ses tropismes personnels, sans doute en tenant compte de l'époque où il vécut et de ses mots d'ordre successifs, sans doute enfin en replaçant le *Ring* dans l'ensemble de la création wagnérienne qui représente un tout et dont le véritable achèvement, comme on le sait, est dans le *Parsifal*, mais bien comme une valeur en soi.

Autrement dit, le mythe de Sigurðr, puisque telle est notre préoccupation dans le présent développement, existe bien chez Wagner, mais, si j'ose dire, il n'a que peu d'attaches avec tout ce que nous avons vu dans les pages qui précèdent, surtout en profondeur : c'est à Wagner qu'il tient, premièrement. On fait donc le plus grand tort, comme on le lit si souvent, au thème même en son essence en lui imposant une lecture wagnérienne.

Ce n'est pas le lieu de recenser les probables connaissances qu'avait acquises de l'ensemble de la légende le grand musicien. Ce travail a été entrepris maintes fois et sans aboutir jamais — pour cause ! — à de satisfaisantes conclusions ! Comme tous les très grands créateurs, Wagner ne lisait pas, il *se* lisait à travers ses « sources ». Qui étaient romantiques, bien entendu, et dans le goût allemand de l'époque : recherche du primitivisme, après Herder et l'école de Iena, cristallisé autour du fameux préfixe *Ur-* (*Urgeschichte*, *Urvolk*, *Urheimat*, *Ursprache*, etc.), d'où, principe de l'éveil des nationalités ; théorie du moi inconscient créateur qui forme le monde et l'irradie de sa volonté, ou bien philosophie de l'acte éthique qui amène au panthéisme (ces vues seront développées par Schelling puis par les frères Schlegel) et finalement, rêve de syncrétisme où l'opposition nature-culture disparaîtra. Tout cela pouvant nourrir, d'aventure, l'idée d'un

héros archétypique qui ressuscite en sa personne l'âme des anciens jours pour annoncer l'avènement d'une Grande Époque où nos tragiques antinomies seront enfin résolues.

Car c'est bien une antinomie fondamentale qui préside à tout le cycle de Sigurðr, dans l'œuvre « siegfriedienne » de Wagner. D'un côté, il y a la religion nouvelle, celle de l'amour, qu'incarnent Siegfried et Brünehilde ; en face, c'est l'ordre des anciens jours, la religion archaïque que représente Wotan avec sa lance, signe de sa force brutale, et avec sa science des runes, symboles de la loi écrite. Déjà là, on mesure la distance qui nous sépare de ce que nous ont enseigné les textes ! Mais Wagner est clair sur ce point. Il confie dans une lettre à Roeckel, « Regarde bien Wotan, il nous ressemble à s'y méprendre. Il est la somme d'intelligence du temps présent, tandis que Siegfried est l'homme attendu, voulu par nous, qui doit se faire lui-même par notre anéantissement, l'homme le plus parfait que je puisse imaginer. »

Dès le Prologue (rappelons que *Tétralogie* est une dénomination impropre : il vaudrait mieux parler de Trilogie — La Valkyrie, Siegfried, Le Crépuscule des Dieux /qui se fonde d'ailleurs sur une lecture probablement erronée, quoique non impensable : Ragnarøkkr pour Ragnarök : Crépuscule des Puissances, en effet, pour Consommation du Destin des Puissances/, précédée d'un Prologue : L'or du Rhin), le thème de la faute originelle, qui, bien entendu, ne peut avoir été donné comme tel par nos sources germaniques, quand bien même elles auraient été rédigées par des clercs à l'époque chrétienne, apparaît, avec le vol de l'or confié aux filles du Rhin, l'or, symbole de la puissance de la nature. Alberich le prend pour en forger un anneau et un heaume. Et c'est alors que Wotan s'en empare, par ruse : ce faisant, il viole les lois antiques et rompt l'harmonie de la nature. Et dès lors, conscient de sa faute — encore une notion impensable dans l'éthique germano-nordique ancienne — devinant le destin du monde (chose qui correspond mieux à sa nature, cette fois), il va lutter pour préparer l'avènement d'un monde nouveau, celui de l'espèce humaine à laquelle il reviendra d'anéantir les dieux.

Je tiens à souligner qu'en aucune manière, il n'est possible de tirer de pareilles leçons de la lecture des Eddas et autres textes germaniques ou nordiques anciens qui nous parlent de Sigurðr : certes la *Völuspá (Edda poétique)*, par exemple,

nous propose une vision complète de l'Histoire mythique des hommes et des dieux, depuis le chaos initial jusqu'à la régénération qui suivra le Ragnarök. Mais il n'y est jamais question d'une opposition entre hommes et dieux et, d'un bout à l'autre, si l'on peut dire, chacun conserve son statut. Que le *Ring*, fidèle en cela aux théories de Feuerbach, ait entendu manifester le triomphe de l'amour et de la Révolution sur la loi et l'ordre établi, cela n'est simplement pas compatible avec la *Weltanschauung* germanique ancienne, où, notamment, l'amour, dans son acception romantique et moderne, était une notion inconnue. Ceux qui prennent Siegfried comme la contre-partie de Tannhaüser — instauration de l'amour libre, de l'anarchie, de la souveraineté totale de la passion — ont peut-être raison en ce qui concerne l'œuvre même de Wagner : il ne saurait être question de trouver des justifications à pareilles vues dans nos anciens textes et dans la mentalité qu'à n'en pas douter, ils transcrivent.

A un échelon plus idéaliste, admettons que, toujours selon Wagner, Siegfried vienne délivrer le monde de l'égoïsme des tyrans et de la toute-puissance des intérêts matériels. Le bon connaisseur des *Hávamál (Edda poétique)* — pour le thème de la cupidité avouée avec cynisme — ou de la *Völsunga saga* — pour le principe de la royauté sacrée, sur laquelle il y aurait tant à dire ici — ne peut que sourire de cette vision des choses : elle fait honneur à Wagner, elle est complètement étrangère à l'histoire de Sigurðr. Une analyse plus moderniste se concentrerait plus volontiers sur Brünehilde, sorte d'amazone sacrifiée à l'idéal, qui aide l'homme à se libérer de ses servitudes parce qu'elle incarne les forces d'union et de rédemption : c'est faire trop allègrement litière de l'image de la Femme que, par excellence, nous proposent les poèmes héroïques et la *Völsunga saga*. J'ai amplement insisté sur son allure fatidique, éventuellement odinique. Admettons que tout le cycle s'articule, finalement, autour de la figure de Guðrún reprenant et poussant à son terme la thématique attachée à Brynhildr. Elle demeure le Signe de son clan, le contraire, donc, d'une volonté d'union, et s'il est une chose qu'elle cherche à rédimer, c'est le seul honneur de son lignage, non la condition humaine, notion dont, au demeurant, les auteurs du Moyen Age eussent été bien empêchés !

On sait que, par la suite, Wagner découvrira le bouddhisme

et, surtout, Schopenhauer. Initialement, semble-t-il, la conclusion de la *Tétralogie* devait être de caractère optimiste : s'y seraient établis le règne lumineux de la liberté humaine, la toute-puissance de l'instinct régénérateur et bon, bref, cette révolution permanente sans laquelle il n'est pas de progrès possible. Mais les nouveaux maîtres à penser ont infléchi le cours de cette inspiration : le sacré est perdu, les dieux subissent leur crépuscule, triste est la destinée humaine.

Pourtant, nous le savons, c'était à partir d'un mythe héroïque absolu, d'une image idéale du Héros avec majuscule que Wagner avait conçu, puis élaboré son œuvre. Je suis de ceux, malgré toutes les graves réserves que j'ai accumulées depuis que j'aborde ce sujet précis, qui pensent qu'il avait lu plus attentivement qu'on ne le dit parfois, les textes qui doivent servir de sources à cette histoire, quelle que soit la valeur des traductions, adaptations ou transpositions qu'il a fréquentées. Mais, je l'aurai suffisamment dit, Sigurðr *n'est pas* un héros conforme à l'imagerie romantique ou post-romantique, voire moderne. Il n'est que de le comparer à ceux de nos chansons de geste, *a fortiori*, des romans courtois, même allemands, pour faire la différence. Et l'auteur de la *Tétralogie* n'a pu manquer de ressentir un malaise qui peut-être, pour des raisons exclusivement internes, donc, sans qu'il soit besoin de faire appel à Schopenhauer, justifie le tour qu'il a finalement donné à son ouvrage. Le véritable héros selon son cœur, ce serait Sigmund, auquel, d'ailleurs, il a fait une part qu'il n'a pas dans les textes germano-nordiques. Mais Siegfried... C'est ici, sans doute, qu'il conviendrait de prêter la plus grande attention à la part proprement *musicale* de son œuvre, qui est, en somme, la dominante — et qui, bien entendu, échappe à la présente analyse. Le jeu savant des leitmotive doit bien, ici, avec les prestiges de la mise en scène, restituer quelque chose de ce que *la parole* seule ne pouvait livrer, par réel défaut. Ce qui pourrait revenir à dire que Richard Wagner n'a pas réellement trahi sa matière, mais qu'il n'est pas parvenu à faire coïncider, dans son texte, la tradition avec sa rigueur, et les élans de sa généreuse inspiration.

En fait, on l'a compris, et le mot m'a échappé plus d'une fois, on ne saurait pénétrer, s'il se peut, l'esprit de cette histoire, ou de cette légende, ou de ce mythe, sans essayer d'approfondir *la mentalité* qui, en dernière analyse, l'a dictée.

Tous les points d'interrogation dont s'est hérissée la longue enquête qu'a menée, jusqu'ici, l'étude de structures que nous avons entreprise, je ne dis pas : s'abolissent, mais peuvent perdre une bonne part de leur pertinence si nous essayons de découvrir un ressort plus profond, d'un ordre tout différent de tous ceux que nous avons cherché à faire jouer jusqu'à présent. Il me semble que ce n'est pas en appliquant à force les schèmes externes d'analyse, comme nous l'avons fait jusqu'ici, que nous pénétrerons la déroutante figure de Sigurðr. En d'autres termes : ce pourrait être en essayant de démonter le mécanisme interne qui le meut.

Car je crois que le biais le plus favorable selon lequel appréhender Sigurðr ressortit au domaine de l'éthique. C'est ce que je vais entreprendre maintenant.

IV. L'ÉTHIQUE HÉROÏQUE GERMANO-NORDIQUE

Rappelons que l'ensemble des textes sur lesquels se fonde notre étude constitue un tout d'une extrême complexité, de plus généreusement étalé dans le temps comme dans l'espace. Son « impureté » va donc de soi. Toutefois, nous n'avons pu trouver, dans les développements qui précèdent, une ligne de conduite vraiment assurée : toutes les solutions proposées souffraient de quelque lacune, plus ou moins importante.

Je propose donc de partir d'un élément qui, s'il n'est ni monolithique ni donné une fois pour toutes, souffre tout de même de beaucoup moins de disparate et de modification grave avec le temps. On peut, comme on le sait, modifier la religion, varier la dogmatique, changer le rituel, il reste que la mentalité, dans une culture donnée, évolue très peu et très lentement. Innombrables sont les études qui restituent, à cet égard, et jusqu'à notre époque inclusivement, des attitudes et des comportements immémoriaux derrière nos croyances, si « rationnelles » soient-elles, à notre avis du moins. Là où les dieux passent, un bon nombre de réactions essentielles en face des grands problèmes de l'existence conservent une surprenante stabilité.

Or, il me paraît incontestable que le cycle de Sigurðr témoigne d'une mentalité spécifiquement germanique, et plus

particulièrement nord-germanique. Je la déduis, bien entendu, d'une longue fréquentation des Eddas et des sagas, en particulier des « sagas de contemporains » (Sagas des Évêques et *Sturlunga saga*) qui ont le mérite de descendre en grand détail dans les moindres recoins de l'existence quotidienne, sans, nécessairement, les préoccupations héroïques, épiques ou dramatiques des sagas relevant d'autres catégories (royales, légendaires, des Islandais, etc.). J'entends bien que cette mentalité est partout la même, mais elle nous est livrée plus brute, les intentions des auteurs sont apparemment moins masquées, moins détournées. En tout cas, je tiens que cette mentalité constitue une assise bien plus solide que toutes structures légendaires ou tous schèmes mythiques, pour qui cherche à comprendre Sigurðr.

Car il s'agit bien de mentalité germanique. Il n'est que de proposer, nomenclature qui aurait pu venir bien avant dans cette étude, une liste de quelques œuvres auxquelles a servi d'inspiration toute cette thématique. On constate d'emblée que les littératures « germaniques » s'y taillent la part du lion : vaste poème épique sur Sigurðr, de l'Anglais William Morris qui fit beaucoup pour familiariser un grand public avec ce sujet, et non moins par sa remarquable adaptation (plutôt que traduction) de la *Völsunga saga* ; drames de Hebbel (*Der gehörnte Siegfried*, et *Siegfrieds Tod*, 1861) ; épopée en vingt-quatre chants de W. Jordan (*Siegfried*, 1867) ; drame de la Motte-Fouquet (*Sigurd den Schlangentöter*, 1808) ; tragédie de G. Siegert et W. Fischer (*Siegfried*, 1887) ; poème héroïque du Suédois C. Lenström (*Sigurd och Brynhilda*, 1836) ; films de Fritz Lang — le tout donné en désordre et au hasard pour manifester la constance d'une passion. En regard, les études françaises de Jean-Jacques Ampère (« Sigurd, tradition épique restituée », 1936), les poèmes « barbares » de Leconte de Lisle, et, tout récemment, des études comme celle de Jean Markale ou même celle, remarquable de Claude Mettra, déjà citées l'une et l'autre, représentent un bilan fort mince. Il est clair que les « Germains », même s'ils ne redoutent pas les contresens, comme nous l'avons vu pour Wagner, sont bien plus à leur aise dès qu'il s'agit d'aborder « leur » héros.

C'est pourquoi je me risquerai à une petite étude de la mentalité germanique concevant un personnage héroïque.

1. *Visages du héros*

Partons, par commodité, de l'*Esthétique* de Hegel (1835) qui ne s'intéresse pas expressément à Sigurðr, ce qui nous laissera les coudées plus franches pour cette analyse. Il distingue trois types de héros, avec, bien entendu, de partielles interférences possibles.

D'abord, le héros épique, être complexe aux prise avec des puissances fatales. Il doit faire face à un Fatum extérieur, si l'on peut dire : entendons, une force souveraine aux décisions de laquelle il ne participe en rien. Il a un caractère exemplaire. Il est abattu par une inéluctable nécessité (pour ne par redire fatalité). Les héros homériques en seraient une bonne figuration.

Le héros tragique, pour sa part, est mené par une passion dominante qui ramène tout à elle, comme Shakespeare nous en offre de bons exemples. La fatalité existe, là aussi, mais elle tient à l'existence de cette passion et c'est donc en lui-même que le héros la découvre : il y affronte sa liberté, conflit qui ne peut se résoudre autrement que par la mort.

Pour le héros dramatique, il ne devient lui-même qu'en développant ses passions à la faveur de circonstances compliquées. La fatalité est donc également présente, mais dispersée : elle présente une face extérieure qui tient aux circonstances, et un aspect interne caractérisé par la façon dont les passions sont affrontées à ces circonstances. Il est moins surhumain, plus proche de nous, de notre réalité puisqu'on ne peut parler réellement ni de fatalité extérieure souveraine, ni de déterminisme interne inexpugnable. Héraklès assumerait assez bien cet aspect.

En tout état de cause, la fatalité est requise, sa présence, indispensable. Elle peut prendre figure symbolique, qui servira alors de prétexte à toute l'action. Ici se place, bien entendu, le dragon qu'affronte toujours le héros solaire : Gilgamesh, Rama, Héraklès, Cuchuchlainn et jusqu'à saint Michel ou saint Georges, résurgences chrétiennes patentes d'une idée immémoriale. L'épreuve de force qui s'ensuit, dans un contexte de violence et de terreur plus ou moins amplifié selon la culture retenue, agit comme révélateur ou catalyseur.

De toute manière, le caractère unique du héros ne se dément jamais ni nulle part : il est inimitable, il ne se répète

pas. Cela ne signifie pas qu'il ne puisse trouver des hypostases, mais la remontée vers l'archétype ne fait pas de difficultés.

Autre trait permanent : le héros est un homme d'action, se définit comme tel, se connaît par l'action. Il incarne la volonté d'expansion vitale, ce que les Scandinaves appellent encore aujourd'hui *livskraft*, nous dirions vouloir-vivre, et qui est resté l'une de leurs valeurs fondamentales ; la surabondance de pouvoir est sa marque, c'est elle qui lui insuffle cette volonté, si caractéristique, de donner sa mesure dans des circonstances particulièrement périlleuses. Il est le symbole même de l'action créatrice. A la limite, on ne le définit que par ses actes. Il est avant tout ce qu'il fait, ce qu'il se fait. C'est en cela qu'il est exemplaire : ne le voyons pas comme une image idéale, hiératique, mais comme un appel, une interpellation. En notant bien, toutefois, que ce n'est jamais un risque-tout, encore moins un fier-à-bras, distinction précieuse eu égard aux déformations ou caricatures que lui fait subir notre époque actuelle. Non pas : ce que j'ai fait, aucune bête ne l'aurait fait, mais : voilà ce qu'il est possible de faire quand on va jusqu'à la limite extrême de ses capacités. Ce qu'il provoque en nous, c'est notre aptitude au dépassement. Et ce, sans calcul ni recherche. Comme spontanément, en vertu d'un complexe où entrent à parts égales une nature exceptionnelle, certes, mais non impensable, et une force de volonté exactement extra-ordinaire quoique compatible avec nos possibilités poussées à leur paroxysme.

Ajoutons qu'il est, par principe, d'une ardeur généreuse. Il ne connaît pas l'égoïsme, il ne se circonscrit jamais en lui-même. C'est lui qui donne un sens aux mots de la tribu. Platon verrait en lui le symbole de cette âme immortelle qui justifie notre présence ici-bas. Au vrai, le héros, en grec, est conçu comme protecteur parce qu'il confère à l'homme cette dimension altruiste qui lui manque, ou ce souci d'étendre à la communauté les effets des actes qu'il pose. C'est en ce sens que le philosophe grec reliait héros à eros.

Voilà pourquoi il n'existe pas de héros antipathique : il n'est pas seulement le plus pur d'entre nous, mais aussi celui que, sans discussion ni réserve, on aime, on admire. Par là se trouve éclairé un des traits les plus curieux, pour nous, les plus immédiats de Sigurðr, si flagrant dans les textes poétiques surtout : on ne nous le donne jamais pour héros, selon l'un quelconque des traits qui viennent d'être esquissés.

Plus encore : il n'est nécessaire ni de le dépeindre dans l'exercice d'un des gestes qui l'immortalisent, ni d'exprimer en termes symboliques nos réactions à cet égard. Puisqu'il est *le* héros, la chose n'appelle ni démonstration ni commentaire : de là, le caractère acquis, postulé une bonne fois pour toutes, tant du Sigurðr de l'*Edda* que de celui de *Völsunga saga* — qui ne peut tout de même s'empêcher de lui donner une taille gigantesque dans le chapitre où elle prétend nous donner de lui un portrait en pied, et ce rapport avec les géants recoupe ce que nous avons vu plus haut à propos de ces créatures surnaturelles. Cette absence de dithyrambe est sans doute pour nous l'un des points les plus déconcertants, quand bien même nous saurions, par la lecture des sagas, que cette culture ne pratiquait guère la louange, encore moins l'hyperbole admirative. Il va de soi que Sigurðr soit sans peur et sans reproche, le dire, *a fortiori*, le détailler manquerait gravement à cette loi de la litote, de la pudeur qui régit tous ces textes en ce domaine. En revanche, on peut lire, mais *a contrario*, le véritable sentiment des auteurs lorsqu'ils nous présentent ce qui, à leurs yeux, n'est pas un véritable héros (sans en faire, pour autant, un bravache ou un anti-héros). Cette réaction se devine à la lecture du Livre VI des *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus : il provoque une confrontation entre le type même du héros imparfait des anciens temps, Starkaðr, et Sigurðr : ce dernier ridiculise Starkaðr en lui emportant deux dents d'un coup de son épée. Nul doute qu'avec le sens tellement scandinave du sous-entendu qui marque le Danois comme tous ses congénères, un désaveu du faux héros n'ait dicté cet épisode !

Revenons à Hegel dont nous étions partis au début de ce développement. Il me semble que, bien qu'aucune des trois catégories envisagées par l'auteur de l'*Esthétique* ne s'applique exactement à Sigurðr — chose qui, en soi, est fort bon signe : gage de sa profondeur et de sa richesse humaine, dirai-je — il serait plus proche du héros « épique » que du tragique ou du dramatique. La fatalité, au sens qu'il faudra donner à ce terme dans les pages qui suivront, tient une place déterminante dans son histoire et c'est bien elle qui le mène inéluctablement à sa perte.

Pourtant, nous aurons l'occasion de voir qu'il n'en est pas le jouet aveugle, qu'il participe volontairement, consciemment au destin que les Puissances lui ont assigné. Nous serions

donc plutôt du côté du héros dramatique, mais comme il est clair que la balance n'est pas tenue égale entre déterminismes externe et interne (le premier l'emporte nettement), force nous est de nous ranger à une position intermédiaire : il n'est *pas* tragique (toujours au sens hegelien) et c'est vraisemblablement en quoi il nous « déçoit ». On verra bien qu'une passion maîtresse le mène, mais elle n'a rien d'égoïste, au contraire.

De toutes les idées, un peu éparses, qui précèdent, deux conséquences importantes peuvent être déduites.

La première est qu'il est indispensable de mettre fortement l'accent sur notre héros en tant qu'*individu*, personnalité exceptionnelle, même si ce doit être à l'intérieur d'une forte collectivité dont les lois sont contraignantes. C'est en cela qu'il lui faut avoir valeur d'exemple : surhomme sur ce point, mais sur ce point seulement, il figure la projection de nos rêves, il a fait ce que nous désirerions tant accomplir, qui, encore une fois, n'est pas absolument hors de notre portée, mais à quoi notre veulerie naturelle nous fait échouer. Le meurtre du dragon, la conquête de la Femme idéale ne sortent pas totalement du champ de nos possibles, bien que nos textes n'éprouvent jamais le besoin de s'étendre là-dessus, tant l'idée est implicitement évidente. Mais lui, il l'a fait. C'est ce qui le hausse au statut de modèle. Aucun de ses gestes n'est décidément irréalisable par nous : cela, c'est le domaine des dieux. Mais qu'il l'ait accompli, au moins dans notre imaginaire, c'est là le fruit de notre irrépressible poussée adoratrice. C'est elle qui force jusqu'au surnaturel une éventuelle réalité historique — ce pourquoi j'ai tenu à faire droit à de possibles antécédents plus ou moins connus de Sigurðr bien qu'en vérité, je sache que ces incursions dans l'Histoire ne sont pas indispensables — ou bien qui essaie de faire descendre jusqu'au domaine naturel, d'apprivoiser en quelque sorte, une irréalité mythique — et voilà la raison pour laquelle j'ai proposé une analyse selon les critères de la légende. Dans ce double effort, qui peut, d'ailleurs, être simultané, s'inscrit la bivalence du héros : il est plus qu'ordinairement humain, il n'est pas résolument divin. S'affrontent en sa personne unique le vécu d'une expérience incroyable à première vue mais attestée, vaille que vaille, par une tradition souvent difficilement vérifiable et l'imaginaire d'une légende accréditée par l'imagination populaire.

Le héros évolue donc perpétuellement entre deux mondes. Il est de nous mais, ses actes le prouvent, il a montré qu'il était plus que nous ou, plutôt, qu'il ne tiendrait qu'à nous de nous dépasser à son exemple. Bien entendu, il se peut que la fougue de son tempérament et ses mœurs farouches soient des gages recevables d'antiquité, mais cela n'est pas nécessaire. Le Wut (óðr) que nous avons glosé à propos d'Óðinn, n'est pas inaccessible à un homme normal et nos journaux, nos chroniques multiplient les exemples quotidiens de pareilles prouesses.

Mais le héros a ceci de spécifique qu'il est toujours vu, qu'il nous est toujours donné comme un être unique. Dans bien des cas, sa « nationalité » joue peu de rôle alors qu'en revanche, l'amitié qu'il suscite occupe une place de premier plan : sa personnalité a des pouvoirs comme magnétiques, il cristallise autour de son chaleureux prestige ce besoin d'adoration que nous avons souligné. Et comme, en ce qui concerne Sigurðr, il s'insère dans un clan dont il partage et assume le destin, il résume, il symbolise ce clan, il n'en est pas simple partie intégrante. A la limite, c'est autour de lui que ce clan gravite puisqu'il est l'expression du meilleur de son essence.

C'est pour cela — voilà la seconde conséquence, qu'il est nécessairement *noble*, qu'il ne peut qu'appartenir à un milieu de haute aristocratie et que, s'il en assume l'éthique, ce ne peut être qu'au plus haut niveau.

Noble, il l'est par naissance, j'allais dire : cela va de soi, mais aussi par caractère. Son comportement ne peut, en rien, relever du vulgaire. Nous disposons, du reste, à cet égard, d'un témoignage amusant. Comme on l'a dit, deux poèmes de l'*Edda*, qui nous concernent ici au premier chef, se démarquent exactement, l'*Atlakviða* et l'*Atlamál*. Mais alors que le premier s'inscrit dans le droit fil de la tradition aristocratique attachée à Sigurðr et aux siens, le second, dont l'auteur, à l'évidence, sortait d'un tout autre milieu, probablement celui des *boendr* — petits paysans propriétaires — du Groenland, peut-être, est d'un tout autre ton. Les personnages, leurs situations, leurs propos, leurs actes sont d'une tout autre venue, qui détonne carrément sur le reste des poèmes héroïques. Comme on l'a écrit, nous passons de la halle des rois *(Atlakviða)* à la *skáli* (salle commune) du *bóndi (Atlamál)* et, ne serait-ce que par contraste, la qualité

indispensable à tout récit concernant le héros éclate autant par défaut que par présence.

Or être noble, c'est affronter, c'est faire face. La noblessse, c'est la droiture du regard : c'est peut-être, pour y revenir une fois de plus, ce que veut suggérer le surnom d'un des fils de Ragnarr Loðbrók, Sigurðr au serpent dans l'œil : on peut comprendre que le regard du serpent, qui ne cille pas, est un symbole de rectitude, insupportable au vulgaire. Selon l'optique du Moyen Âge, un grand guerrier est nécessairement de haute extraction, et donc « noble ». En tout cas, jamais la trivialité ou la mesquinerie ne sauraient s'appliquer à lui. C'est ce que les Grecs savaient parfaitement : le héros est protagoniste, *protos-agonistes*, qui combat au premier rang, l'idée en demeurera dans la notion du roi ou chef de guerre qui est, par excellence, le premier combattant, en sorte que sa mort signifie automatiquement arrêt des hostilités et défaite, ce pourquoi ledit roi sera entouré d'un corps d'élite et d'un « rempart de boucliers » *(skjaldborg)* qu'il s'agit, pour les adversaires, de briser. Revenons au grec : ἥρως signifie, en première acception, chef noble ; puis demi-dieu ; enfin homme élevé au rang de demi-dieu : voilà qui recoupe très bien les connotations odiniques du personnage de Sigurðr et les constantes interventions, que nous avons signalées, du dieu dans l'histoire du héros. Il est d'ailleurs tout à fait éclairant que le mot « héros » n'apparaisse simplement pas dans nos textes, et qu'on lui substitue chaque fois des *heiti* qui renvoient tous à l'idée de « prince » : *öðlingr* (notion de noblesse), *siklingr* (renvoie à : roi), *buðlungr* (sur Buðli, renvoie à prince, roi), *hildingr* (sur bataille), *döglingr* (descendant du roi archétypique Dagr (?) présent dans notre cycle), *lofðungr* (où entre peut-être une idée de « louange » due au prince), *skjöldungr* (sur le roi fondateur Skjöldr), etc. Tant les deux conceptions sont inséparables !

Sigurðr a donc les traits constitutifs, avec les colorations propres que nous avons entrevues, du héros à l'ancienne. Cela suffit pour nous décourager de lui donner à force les traits qu'une imagerie plus moderne voudrait lui conférer. Cette mise au point me paraissait indispensable. On s'épargnerait bien des inepties, bien des fausses surprises aussi si l'on voulait bien le juger à l'échelle des temps anciens qui l'ont conçu. Et plus encore : à la mesure de la culture propre qui lui a donné le jour, la germanique.

2. *Sigurðr, héros germanique*

La liaison avec le développement qui précède se fait sans difficultés. J'avais feint de m'étonner, en ouvrant cette étude, sur cet individu, assurément exceptionnel, peut-être d'une taille prodigieuse et évoluant dans une atmosphère de démesure (encore que cela ne nous soit guère dit), qui nous est livré tel quel, sans démonstration ni discussion : comme si l'héroïsme était postulé, allait de soi. Comme le note Stefán Einarsson, « l'admiration /des auteurs, des auditeurs, des lecteurs/ est une acceptation de fait de l'héroïsme ». Cela non plus ne concorde pas avec notre manie moderniste des records dûment codifiés et des précisions « techniques ». Mais le fait est là, et laissons une bonne fois pour toutes notre soif de prouesses, de sensationnel, d'inouï — cela ressortit à une autre culture, à un autre type de mentalités. Nous n'avons affaire ni aux chansons de geste, ni aux épopées grecques, latines, celtiques, etc. Ne quêtons pas le dithyrambe ou l'hyperbole, nous ne les trouverions nulle part.

Car il est tacitement reconnu que Sigurðr personnifie toutes les qualités, toutes les vertus qui font LE héros. Mais la pudeur, l'art, poussé à l'extrême, de la litote, de l'économie de moyens, dans une littérature qui n'est *jamais* lyrique, sont notoirement appréciés : le comble de la passion, dans une saga islandaise, revient à dire d'une femme aimée qu'« elle lui était chère » *(hún var hánum kaer)*. N'oublions pas que les poètes, eddiques ou scaldiques, si tant est que la différence s'impose, mettaient l'essence de leur art dans la perfection *technique* de leurs formulations, non, sauf très rares exceptions, dans l'étalage complaisant de leurs sentiments. Si, donc, ils entendent exalter leur héros, ce ne peut être en multipliant qualificatifs et descriptions de hauts faits, mais en ciselant à l'infini, avec un art qui a rarement été égalé sous d'autres cieux, les *heiti* et les *kenningar*, dans le jeu subtil des accentuations, des allitérations, des alternances de longues et de brèves, des retours internes de graphies, de la dislocation de la syntaxe. Voilà leur façon, à eux, de louer.

Pour le reste, il va donc de soi que Sigurðr possède la fierté native, la hardiesse intrépide, la puissance physique (axiomatique, car elle n'est jamais démontrée), l'énergie indomptable, l'inébranlable assurance devant la mort qui sont

naturellement la marque du héros, lequel ne saurait connaître crainte ni pusillanimité. Voyez la *Sigurðarkviða* lorsqu'elle relate la mort du héros : il vient d'être frappé dans son lit, au cœur, Guðrún qui sommeillait à ses côtés, se réveille, baignée de sang. Le meurtre a été noté en deux vers :

Le glaive s'enfonça
Dans le cœur de Sigurðr.

L'auteur fait rapidement énoncer au héros deux vérités importantes : il laisse un héritier (strophe 26 car Guðrún est enceinte, mais il s'agit en fait d'une héritière, Svanhildr), et

« Mais envers Gunnarr
Mal point n'ai commis ;
J'ai respecté ta parenté,
Les serments jurés,
De peur d'être appelé
Amant de sa femme. »

sur lesquels il nous faudra revenir à loisir. Puis deux vers concluent :

La femme s'évanouit,
Le roi perdit la vie.

Mettons que Sigurðr ait éprouvé quelque âpre jouissance à risquer sa vie — ce qui expliquerait qu'il ait été précédemment le seul qualifié à réveiller la valkyrie. Il n'empêche qu'une telle mort ne sied guère à « notre » héros, chose que Heinrich Heine, avec son ironie féroce, a fort bien vue : « Le héros Sigurd a du courage comme cent lions et de l'esprit comme deux ânes. »

C'est, encore une fois, aller trop loin et, surtout, se tromper de cible. Ici, le combat, *les valeurs purement agonistiques sont secondaires*. J'ai plus d'une fois signalé qu'on ne nous donne guère à voir Sigurðr combattant : on se contente de noter les résultats de ses interventions. J'irai plus loin puisqu'il est clair que nous approchons maintenant de l'essentiel. Si l'exploit est minimisé, c'est que l'admiration va à la force surhumaine du caractère, au sens intransigeant de l'honneur, et là, nous sommes au principe même de cette culture. Techniquement, du reste, les vues qui viennent d'être avancées

sont visibles à un trait de style au moins : l'action elle-même est notée surtout par les passages en prose, dans l'*Edda*, d'où l'intérêt, encore que limité, de la *Völsunga saga*. Les vers sont réservés aux discours des personnages ou à des réflexions sur leurs faits et gestes. Ce principe ne souffre d'exceptions que rarement : dans le cycle de Helgi, notamment, lors des quelques strophes qui dépeignent le départ des vikings. En revanche, quelle importance attachée aux déplorations, aux longues élégies tragiques : on pense, bien entendu, au chœur de la dramaturgie grecque. Mais ce rôle est réservé aux femmes, et encore : quand elles ne sont pas évoquées, elles aussi, par les résultats de leurs actes. Remarquez encore comme la formidable bataille des Burgondes contre les Huns ne nous est jamais présentée que par référence, et non directement.

Ainsi, le héros est presque exclusivement vu comme *l'incarnation tragique des valeurs fondamentales de cet univers*. Qui sont trois : l'honneur ; lequel est la conséquence d'une conception très caractéristique du destin et de la vengeance ; et la loyauté.

Et comme nous voici, enfin, aux sources vives, nous allons nous y arrêter un peu.

J'ai exposé ailleurs, avec quelque détail, la très intéressante dialectique du destin, de l'honneur et de la vengeance que j'avais déduite des réflexions du Suédois Folke Ström à partir du commentaire qu'il proposa d'une expression qui revient souvent dans les textes islandais anciens : il ne sacrifiait pas aux dieux, il croyait en sa propre puissance et en sa capacité de réussite (ou de victoire), *eiginn máttr ok megin*, énoncé que l'on a longtemps pris, à tort, pour une profession d'athéisme, ou de scepticisme, ou, en tout cas, d'irréligion. En fait, le Germain (du Nord, en tout cas) était persuadé que les Puissances, les divinités du Destin, peut-être incarnées en ces énigmatiques figures que sont les dises *(dísir)*, s'étaient intéressées (dans une acception conforme à celle que nous donnons, aujourd'hui, financièrement à ce terme) à lui. Comment ? Précisément en le dotant d'un *eiginn máttr ok megin*, où l'adjectif « propre » *(eiginn)* prend toute sa force. Cela, c'est exactement la part de sacré que recèle tout homme ou, si l'on préfère, sa participation au sacré. La personne humaine en est consciente, elle sait ne pas être délaissée, des expressions comme : être de trop, exister pour rien, n'ont

pas plus de sens pour elle que notre moderne notion de gratuité (ou de hasard). La personne humaine est telle parce que les Puissances l'ont voulue telle.

Il lui appartient donc : de connaître cette figure que le Destin a prise pour lui, puis de l'accepter, enfin, de l'assumer. Ces trois verbes résument tout son comportement. Il faut les reprendre. Se connaître tel que le Destin l'a fixé : à cela concourt, bien entendu, l'expérience personnelle, notamment cette mise à l'épreuve *(skapraun)*, à la faveur de circonstances précises, qui surgira immanquablement dans sa vie, à laquelle on ajoutera le jugement des sages, le tout-puissant regard d'autrui, et aussi le legs patrimonial qui est le propre de son clan et dont nous reparlerons. En tout état de cause, il est capital que le héros sache d'avance, et en détail, quelle destinée l'attend. Ce trait ne manque pas de surprendre le lecteur de toute saga : on a compris qu'il était littéralement constitutif de cette *Weltanschauung*. Dans notre cycle, il est nettement représenté par le *Fáfnismál* et surtout par la *Grípisspá*. Nous avons beau savoir que ce dernier texte est sans doute le plus récemment composé de l'ensemble, il n'empêche qu'il est primordial. A-t-il existé un autre poème, aujourd'hui disparu, dont la *Grípisspá* serait une refonte ou une expansion ? Je dirai qu'en bonne logique, il semble difficile de considérer que non. On peut aussi penser que le rédacteur du *Codex Regius* aura jugé indispensable d'adjoindre ce morceau à l'ensemble : l'hypothèse est peu vraisemblable. Mais ce qui est essentiel, dans ce cas, c'est que cet auteur ait cru devoir procéder de la sorte : il est dans le droit fil de l'analyse que nous proposons ici. Si notre héros était ignorant de ce qui l'attend, son histoire, non seulement perdrait sens, mais encore serait purement et simplement désacralisée. Aussi importait-il que ce « plan divin » fût connu, et dans le détail, de l'intéressé avant d'entrer en exécution. Sinon, le héros ne serait plus qu'une marionnette et, par conséquent, perdrait toute signification et toute valeur.

En second lieu, il lui revient d'accepter ce destin. Ici, la vérification est vite faite : révolte, désespoir, lamentations, sarcasmes, nihilisme, absurde sont attitudes radicalement inconnues de ce monde — qui n'a d'ailleurs pas de vocable pour notre mot « néant ». On ne voit donc pas Sigurðr s'arrêter un seul instant sur cette étrange prophétie, non plus que s'arranger, dès l'abord ou par la suite, pour pallier les

difficultés qu'on lui promet, et qui sont pourtant multiples et tragiques. Il sait qu'il lui sied, voire que c'est un honneur que d'être instruit de la sorte, son acceptation tacite revient, si l'on me suit bien, à un acte d'adoration muette. Une idée moderne comme se remettre en cause ne saurait l'effleurer : conteste-t-on les arrêts des Puissances ? Et d'ailleurs, à quoi cela servirait-il ? A supposer que de telles questions soient simplement imaginables en ces lieux et à ces époques.

Au contraire : puisque telle est la façon dont le sacré a choisi de s'incarner — car c'est bien d'une inviscération qu'il s'agit — il revient au héros de manifester le fait en actes. Son honneur, ce sera de montrer comment les Puissances l'ont voulu tel qu'il est, par des gestes qui vérifieront leurs arrêts. A cela, il passera le temps de vie qui lui a été donné et qui sera, donc, une théophanie agie. Aussi le voit-on se mettre en route sans broncher : par là s'éclaire l'allure de quête que je soulignais en parlant du conte populaire. Sigurðr *doit* passer par toutes les étapes qui lui ont été prescrites. Elles sont sa *via dolorosa* si l'on y tient, mais il faut considérer, plus justement qu'elles dessinent, exactement, sa voie sacrée, triomphale et joyeuse puisqu'en somme, chacun de ses gestes signifiants est proprement une action de grâces. Il fait ce que les Puissances sacrées ont voulu, ce pourquoi elles ont décidé qu'il existerait. Cette loi est irrévocable, mais elle n'a rien de fataliste à l'orientale, ou de cruel à la grecque, ou de morne à la latine. Le héros est partie prenante, volontaire, exaltée de cette aventure. Nuançons donc une formulation que nous avons eue plus haut, ne disons même pas qu'il est ce qu'il (se) fait, mais qu'il a à faire ce qu'il est. Et parlons de re-connaissance.

Je pense que l'on comprend maintenant pourquoi le cycle tout entier baigne dans l'omineux. Cette acception très précise du Destin justifie tous les actes du héros, même ceux qui nous paraîtraient le plus absurdes : elle est le véritable moteur de toute l'action. En voulons-nous quelques expressions sans équivoque ? Voici, et je les cite un peu au hasard, en sollicitant les poèmes à dessein les plus divers :

Par mélancolie,
Beaucoup trop longtemps,
Les hommes et les femmes
Viennent au jour ;

Nous n'eussions jamais dû,
Sigurðr et moi
Cesser de vivre ensemble.
(*Helreið*, strophe 15 14, qui est la dernière du poème.)

N'entendons pas cela comme une déploration, mais comme une constatation. Car Brynhildr, dans la bouche de laquelle sont placés ces mots, ne songe pas un instant à arrêter ou modifier le cours des choses. Elle aussi sait, comme dans *Helgakviða Hundingsbana* I, 2, que ce sont les Nornes qui ont « façonné la vie » du prince (ici, Helgi) dès sa naissance. Ou, comme le dit la *Grípisspá* dans sa dernière strophe, qu'« on ne peut vaincre le sort ». Le *Fáfnismál*, strophe 10, est plus explicite :

De son bien
Chacun décide
Seulement jusqu'à un certain jour,
Car une bonne fois
Faut que tout homme
Aille d'ici au séjour de Hel.

C'est pour cela que Sigrdrífa-Brynhildr reste endormie :

Ne peut Sigrdrífa
Rompre son sommeil /.../
Les Nornes l'ayant décidé. (*Fáfnismál*, strophe 44.)

« Tout homme ne vit pas selon son désir », constate l'*Oddrúnargrátr* strophe 34 et la *Sigurðarkviða*, strophe 5, explique :

En cela intervinrent
Les cruelles Nornes.

Le *Fjölvinnsmál*, strophe 47, est plus explicite :

Des décrets d'Urðr (= une des trois Nornes)
Nul ne juge
Fussent-ils à tort rendus.

Et le *Hamðismál*, strophe 30, met un point final : « On ne peut survivre d'un soir à la sentence des Nornes » (*kveld lifir maðr ekki eftir kvið norna*). La *Völsunga saga* conclura dans le même sens, et le *Nibelungenlied* (*Nibelungenlied*

Nôt : Détresse des Nibelungen) termine avec une sorte de satisfaction mi-sinistre, mi-objective :

> Bien avons mené
> Cette histoire de peine et d'affliction.

Inutile d'insister sur la grandeur tragique, qui confine au sublime, de cette vision de la vie, de l'homme et du monde et que ponctuent avec régularité, dans une orchestration en majeur, les grands poèmes prophétiques. Oui, Sigurðr est parti à la recherche de lui-même, car c'est en lui qu'est — c'est lui qui est ? — l'or (du Rhin). Convenons qu'il est difficile de rester insensible à cette belle interprétation à la fois métaphysique et symbolique. Le héros se connaît dans la mesure où il accomplit son destin sacré. Où il s'accomplit, tout simplement.

A peine s'il est encore nécessaire de s'attarder, en conséquence, sur le sens intransigeant qu'il aura de son honneur, d'abord individuel puis clanique. C'est l'élément tragique dominant de cette histoire : tragique parce qu'il ne souffre pas contestation et qu'il finit toujours par entraîner la situation dont ne pourra résulter que la mort. Intraitable, il exige, nous le savons maintenant, l'affirmation de soi, comme tranquille et sans démonstration étant donné qu'il s'agit d'abord, de rester fidèle au tout-puissant destin. C'est pour cela aussi que la crainte est inconnue — on a noté que l'éventuelle déploration vient toujours, si elle vient, après coup — puisqu'il y a, par définition, de la grandeur même dans la défaite si elle a été créée, façonnée (*sköpud* sur le verbe *skapa*) par les Puissances. On admet, et que Wagner ait infléchi une pareille mentalité dans le sens que l'on a précisé plus haut, et que le nazisme ait fait de cette thématique l'un de ses mots d'ordre. A tort, bien entendu : il n'est dit nulle part dans nos textes que Sigurðr incarne « la race pure », notion inconnue d'autre part, ni même qu'il soit le prototype du Surhomme à la Nietzsche, encore moins qu'il représente la victoire de la lumière sur l'on ne sait quelles ténèbres. Il est habité, hanté d'une force confiante qui lui vient des Puissances, il en est implicitement conscient, convaincu, certes, mais cela ne tend ni à lui conférer le sens d'une hiérarchie, ni, surtout, à l'inciter au mépris. Il est héroïque

et paradigmatique parce qu'il est pleinement homme, a assumé au maximum sa condition, a permis aux Puissances de s'exprimer idéalement à travers lui. Disons que ce lot est à la portée de tous. Il suffit de l'accepter pleinement et de le laisser s'accomplir.

C'est d'ailleurs, nous y venons enfin, la raison d'être *du* trait dominant de Sigurðr : *la bonne foi* (cette expression, à prendre dans les deux sens possibles), *la loyauté, la fidélité* à la parole *donnée* : donnée aux arrêts du Destin, directement, et donnée, c'est-à-dire, ici, jurée, à ses frères d'élection.

Ce point est central et il faut le développer. On aura constaté que les mensonges, les trahisons, les perfidies forment la trame du récit complet dans toutes ses versions. Sigurðr, c'est la bonne foi et la fidélité poussées jusqu'au sacrifice de soi, d'autant qu'il a été averti de tout ce qui suivrait, comme Baldr qui a fait des rêves prémonitoires. C'est sans doute là le côté christique de notre héros, sur lequel il n'y a évidemment pas lieu d'insister puisque la perspective est carrément autre et que des dimensions essentielles du christianisme manquent totalement ici (charité et rédemption, notamment), qui invalident immédiatement toutes les tentatives d'assimilation qui ont été faites. Il n'y a donc pas lieu de s'engager sur cette voie. Sigurðr s'en tient à l'obéissance au devoir impérieux de la fidélité et de la foi jurée, tout comme Gunnarr et Högni, à leur mesure, lorsqu'ils refusent de tuer personnellement leur *fóstbróðir* et en chargent celui qui n'était pas inclus dans ce rite. Relisons *Sigurðarkviða* strophe 28 :

J'ai respecté ta parenté,
Les serments jurés.

La comparaison entre le Sigurðr scandinave et le Siegfried allemand est intéressante à cet égard. Curieusement, Siegfried est plus inhumain, si l'on peut dire. Il est droit, ouvert, ferme, énergique comme son homologue nordique, mais obstiné et n'obéissant, apparemment, qu'à lui-même. Comme il peut se rendre invisible et est, donc, presque invulnérable, il a, lui, quelque chose de surhumain, de proprement merveilleux. Ce n'est pas le cas de Sigurðr, plus « réel » et moins protégé. On abuse de sa franchise et de sa confiance, il est incapable de se prémunir contre la mort, et d'ailleurs, ne le cherche pas. Peut-être parce qu'il descend d'Óðinn, que son

héroïsme est d'essence divine : il en prend une sorte de grandeur comme naïve qui, nous avons assez insisté sur ce trait, donne à sa figure une allure très mythologique. C'est ce que voit correctement Félix Wagner : « Il incarne le vrai héroïsme, uni aux intentions les plus pures, aux sentiments les plus nobles. » C'est ce qui nous le rend sympathique : sa fidélité à toute épreuve, surtout dans l'affaire Gunnarr-Brynhildr, le fait que, pas un instant, il ne manque à ses obligations sacrées, ont quelque chose d'attachant, d'émouvant même.

On comparera utilement aux héroïnes de tout le cycle. Même si elles partagent une conception identique du destin, elles n'ont pas le même sentiment de l'honneur. Dirai-je qu'elles nous paraissent plus intelligentes ? Elles, ont le don de prescience, le sens de la divination, ce sont des magiciennes qui savent interpréter les rêves, tailler et lire les runes, préparer des philtres, se métamorphoser, etc. Elles ont donc bien quelque chose de surhumain, de surnaturel, elles retrouvent les créatures mythiques déjà signalées par Tacite, ce sont bien « les sibylles des temps héroïques », à l'instar de ces prophétesses ou *völvur* dont la *Völuspá* ou certaines sagas comme celle d'Eiríkr le rouge nous proposent l'image. Mais leur astuce, leur perfidie altèrent la pureté de leur visage : elles ne reculent ni devant l'infamie (Grímhildr) ni devant la cruauté la plus noire (Guðrún). Elles ne sont fidèles qu'à elles-mêmes, à leur passion dominante et dévorante dont on est en droit de penser qu'elle n'est qu'une part du dépôt à elles confié par les Puissances, part privilégiée au détriment du reste. Elles, correspondent très bien à la définition hegelienne du héros tragique, là où Sigurðr la dépasse.

C'est pour cela que ce sont elles qui se font le vecteur par excellence de *la vengeance*, qui est le troisième trait de cette dialectique, et qui est tellement patent qu'il n'appelle pas de commentaires.

Rappelons, pour clore cette présentation du trinôme destin-honneur-vengeance, que toute offense commise contre l'honneur d'un homme revient, en dernière analyse, à un sacrilège. Attenter au sentiment que possède un homme de participer directement au sacré — telle est la définition qui a été proposée de l'honneur — ce n'est pas seulement bafouer sa personne, c'est violer ce sacré qu'il incarne et vénère. C'est pourquoi l'on comprend que, si la vengeance n'est pas

nécessairement, contrairement à une vue trop rapide et trop souvent avancée, un devoir sacré (chose qu'elle peut être aussi, bien entendu), elle est toujours *un droit* sacré : il s'agit de restituer aux Puissances suprêmes la plénitude dont elles ont été lésées.

N'oublions pas, d'ailleurs, que la carrière de Sigurðr a commencé par sa volonté de venger son père avant toute autre entreprise : la *Völsunga saga*, très éloquemment, vient ici combler une sorte de lacune des poèmes eddiques. Ensuite, il serait très facile de re-parcourir tout le cycle en suivant l'implacable chaîne des offenses et des vengeances, chaîne qui, bien entendu, ne s'arrête pas à la mort de Sigurðr, ni même à celle de Hamðir puisque l'on a tenu à donner une suite à *Völsunga saga*. Le *Brot af Sigurðarkviðu* n'est, par exemple, qu'une variation sur ce thème de la fraternité sacrée et de la vengeance.

C'est, on le sent bien, qu'une dimension nouvelle, plusieurs fois entrevue déjà, élargit considérablement les perspectives où nous nous sommes placés. Je me suis cantonné jusqu'ici dans une approche strictement individuelle de la dialectique destin-honneur-vengeance parce que je voulais éclairer la figure du héros Sigurðr en tant qu'homme. Il faut prendre garde, pourtant, que son histoire ne s'appelle pas Sigurðar Saga, mais bien *Völsunga saga*. Il reste à dire, si l'on veut l'appréhender à sa juste mesure, que cette dialectique ne prend son véritable sens que si nous la replaçons dans le cadre obligé, qui est de nature tribale, ou clanique, ou familiale.

3. *Le héros, intégré au clan*

J'ai déjà beaucoup parlé de l'inévitable sens collectif propre à ces petites communautés germaniques vivant en habitat dispersé sur de vastes territoires. J'ai insisté sur l'importance du regard d'autrui dans de pareils cercles et j'en ai fait le critère majeur de l'appréciation de la valeur profonde d'un homme : lequel ne se conçoit simplement pas en dehors de son appartenance. L'idée a même été élargie au domaine des créatures surnaturelles assumant l'incarnation du Destin. J'ai mentionné, à cet égard, la *fylgja*, notion strictement individuelle, semble-t-il, en suggérant qu'elle n'était peut-être qu'une adaptation relativement récente — éventuellement

venue du christianisme ou confortée par lui : c'est l'ange, et, du reste, ange gardien se dira *fylgjuengill* ! — d'une notion qui paraît bien autrement ancienne et profonde, qui repose, en sa dénomination même, sur d'archaïques croyances de caractère éventuellement chamanique de transmigration des âmes, celle de *hamingja* qui, elle, est incontestablement attachée à une famille ou à un clan. Il ne faut jamais oublier que l'ethnocentrisme, serait-il lié à de petites collectivités responsables de la débauche de noms de tribus que cite, par exemple, Tacite dans sa *Germania*, est l'un des caractères principaux des Germains.

On peut donc reprendre une dernière fois la dialectique qui vient d'être étudiée en en proposant, cette fois, une interprétation sur le motif de base : Puissances — famille ou clan (au sein desquels s'inscrit, par définition, l'individu, jusqu'à ne plus pouvoir se concevoir sans eux) — honneur — vengeance. Ici, la *Völsunga saga* va nous servir de base particulièrement commode, non qu'elle contredise le cycle poétique de l'*Edda* et les textes apparentés, mais parce qu'elle nous offre une version d'une seule venue et parce que c'est... une saga !

Trois « fils rouges », comme s'exprimeraient les Scandinaves, sous-tendent la trame de cette tapisserie : l'or maudit, la femme qui se montre le plus cruelle pour celui qu'elle aime le plus (attitude que les connaisseurs des sagas des Islandais identifient aussitôt : c'est celle de la Hallgerðr de la *Saga de Njáll le brûlé* ou de la Guðrún de la *Saga des Gens du Val-au-Saumon*) ; implacable enchaînement trahison-punition-vengeance(s). La remarquable solidité de cette thématique doit être soulignée : elle est vraiment au centre de cette mentalité. Sigurðr connaît les plus graves ennuis et souffre sa mort à cause de l'engrenage or-Femme(s)-trahison.

Soit, exactement, comme les dieux eux-mêmes si l'on relit l'histoire mythique de l'univers que retrace la *Völuspá* : un âge d'or s'y trouve aboli par la trahison d'une femme énigmatique, dont le nom, Gullveig, pourrait signifier « ivresse d'or », après quoi la sinistre ronde des forfaitures et des meurtres se met en branle, qui s'achèvera par le cataclysme universel du Ragnarök. Une fois de plus, nous retrouvons cet intéressant dédoublement monde du héros — monde divin que nous avons rencontré bien des fois, d'autant que le

dernier nommé est dominé par la figure d'Óðinn, tout comme l'histoire de Sigurðr.

Nous ne nous sommes éloignés de la famille qu'en apparence puisque la *Völuspá* envisage bien le monde divin comme constitué de la famille des Ases opposée à celle des Vanes, dans la bataille fondamentale responsable de la perte de l'âge d'or.

Or tout ce que nous pouvons savoir de la famille germanique au sens large *(aett)* nous prouve qu'elle était sacrée et absolument centrale dans la représentation du monde. Cellule économique et politique de base, bien entendu, mais aussi guerrière et surtout religieuse : pour ne prendre qu'un exemple, si nous ne connaissons pas de « prêtres » dans cette religion, c'est que les fonctions de prêtre-sacrificateur revenaient naturellement au chef de famille, tout comme, à un échelon plus vaste (tribu, ethnie) elles seront l'apanage du « roi » sacré (lequel pouvait fort bien ne « régner » que sur une collectivité très réduite en nombre). Les réactions de Signý ou de Guðrún établissent sans ambages la primauté des liens du sang sur les devoirs de l'épouse : ce sont leurs frères respectifs qu'elles vengent, serait-ce en sacrifiant les enfants qu'elles ont eus de leur mari, voire celui-ci lui-même.

Il n'y a pas de nuances : tout est clanique, c'est la seule lecture cohérente que l'on puisse proposer de notre saga comme des poèmes sur lesquels elle se fonde. J'ai déjà relevé, à divers autres titres, l'étendue de l'erreur que nous commettions en voulant isoler de son entourage l'individu Sigurðr. Il existe premièrement par et pour son clan, c'est aux lois imprescriptibles de celui-ci qu'il restera fidèle de bout en bout. Ce réflexe va très loin : même les Huns, qui ne sont pourtant que des « membres rapportés » *(Atli-Etzel)* sont vus avant tout comme des chefs de famille qui épousent *ipso facto* toutes les querelles de leur femme. Et donc, les propriétés de celle-ci sont les leurs, ils prennent sans barguigner fait et cause pour ses luttes tribales, ne font pas le moindre obstacle à sa soif de vengeance dans le sang, perpètrent incontinent les meurtres familiaux qu'exige cette logique, respectent les serments de fidélité fraternelle, endossent les jalousies, les querelles de leurs femmes, adoptent les problèmes de concubinage, et ainsi de suite. Ils ont donné leur parole, en entrant, par mariage, dans le clan de cette femme : ils ne peuvent se déjuger (se désacraliser), ce serait faillir à leur

définition de rois, de héros. Sigurðr aussi a donné sa parole, et notamment à ses frères jurés. Il lui restera fidèle jusqu'à sa mort inglorieuse. Il n'a pas dérogé.

Voilà le thème majeur et déterminant de la *Völsunga saga*, par excellence *aettarsaga* (saga de famille) comme son titre le souligne. Reparcourons-la en ses trois parties organisées de façon symétrique : neuf chapitres exposent les débuts de l'histoire de cette famille, de Sigi à Sinfjötli/Helgi ; puis vingt-deux chapitres (X à XXXI) suivent les destinées de Sigurðr tout seul, de ses exploits à ses amours et à sa mort ; les dix derniers chapitres (XXXII à XLII) sont centrés sur Guðrún et sa propre branche de la famille : il lui revient de manifester la perte de l'héritage et spirituel et matériel (Sigurðr, l'or) de son clan tout en répétant, à travers la fille de Sigurðr, l'échec de celui-ci. Et la suite de *Völsunga saga*, dans le *Codex Regius*, *Ragnars saga Loðbrókar* ne fera que reprendre fidèlement le thème.

Voilà les assises vraiment fondamentales de toute cette histoire. Il s'agit d'un clan royal, d'une puissance royale, d'une intégrité royale à sauver. En découle un triple impératif :

D'abord gagner, maintenir, ou recouvrer la puissance royale symbolisée par l'or (le trésor),

Puis assurer la succession royale, en prendre soin.

Relisez les ultimes paroles de Sigurðr mourant :

Ne pleure pas, Guðrún,
Si forcenément,
Épouse toute jeune,
Tes frères sont en vie

(Interrompons la citation : on peut, bien entendu, déceler de l'ironie tragique dans ce dernier vers ; mais, comme ce n'est guère là le ton des textes que nous étudions, cela ne paraît pas indispensable. Simplement, Sigurðr fait une double constatation « logique » : d'une part : ton clan, à toi, reste sauf; d'autre part : il reste quelqu'un pour exercer — ou sur qui exercer — la vengeance)

J'ai un tout jeune
Héritier. (*Sigurðarkviða*, strophes 25-26.)

Enfin, venger les injustices faites aux membres de famille royale.

Dans cette optique, la femme, les femmes sont clairement conçues pour maintenir ce triple idéal, fidèles, en cela, à la conception du rôle que leur assignent tous nos témoins scandinaves, notamment lorsqu'ils nous les montrent attentives à récapituler leur lignage ou à rappeler les hommes de leur maison à l'exercice de la vengeance.

Au demeurant, si l'on doutait de l'omnipotence de cette thématique, il resterait l'image symbolique de ce pouvoir royal, tour à tour conquis, perdu, retrouvé : c'est ce trésor, cet or, ces « rouges anneaux », apanage du prince, que nous rencontrons à toutes les articulations de la légende.

Pourtant, on l'aura objecté en lisant ces lignes, il y a une faille dans ce mouvement, aussi bien chez le héros que chez l'héroïne. Sigurðr était, par naissance, par décret des Puissances, seul capable d'acquérir, de garder, de recouvrer le trésor royal. Son tort a été de se laisser séduire par Guðrún alors qu'il avait su résister à Brynhildr, bien que c'eût été à son corps défendant puisque tel fut l'effet du philtre et des pouvoirs magiques de Grímhildr. Il a donc dû, ou plutôt, il s'est trouvé dans la situation de devoir inféoder sa puissance royale familiale (les Völsungar) à celle, inférieure, moins « noble », des Gjúkungar. De son côté, Guðrún, toujours présentée comme veuve de Sigurðr, a manqué à restaurer le pouvoir familial de son mari : d'où ses lamentations. Elle a dû admettre l'intervention d'Atli, lequel n'a eu de cesse qu'il s'approprie, par le crime, le trésor symbolique de cette puissance. Je dirai qu'il est donc normal que Sigurðr, ayant échoué à utiliser le trésor pour restaurer la puissance des Völsungar, aille à sa propre mort et entraîne celle d'autres rois (Gunnarr, Atli) comme de sa fille, Svanhildr.

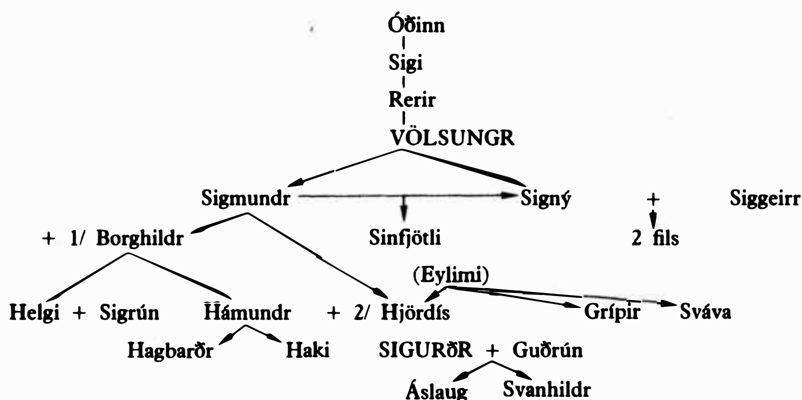
Il me semble que telles furent bien les intentions des divers auteurs, de la *Völsunga saga* comme des poèmes de l'*Edda* : voyez les Völsungar, ce parangon du clan royal. Ils ne se sont pas montrés fidèles aux trois idéaux qui conviennent à un tel clan, aussi ont-ils déchu. Reste que le Destin ne s'est pas montré inactif ni innocent en toute cette affaire. Il a harcelé Sigurðr avec grande cruauté. Mais ce Völsungr a su se plier à la loi qui lui avait été assignée, à lui comme à tout son clan. Il a été fidèle, fidèle à outrance (nous dirions aujourd'hui : jusqu'à l'absurde), fidèle à la parole donnée dès

sa naissance par les Puissances (voilà pour l'objectif), fidèle à la parole (voilà pour le subjectif) que lui-même avait donnée, à Brynhildr d'abord, à ses frères jurés enfin. On ne saurait pousser davantage pareille fidélité. Il y fallait une volonté exemplaire. C'est le propre du héros.

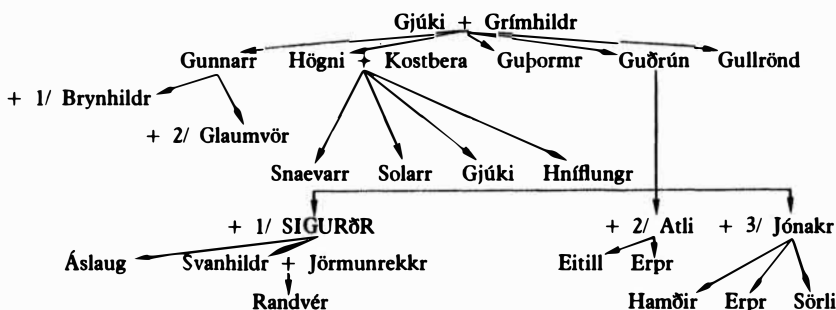
Concluons très brièvement : la *Völsunga saga* est donc bien *une saga* qui entend exposer l'éthique d'une vraie famille royale. Et voilà qui légitime les interventions permanentes d'Óðinn, sur lesquelles je me suis si souvent étendu. Le dieu assume un rôle exactement fatidique : il incarne, tout en la dominant (mais nous savons qu'il la subira un jour lui-même, et qu'il le sait : ultime parallèle avec Sigurðr) la tragédie du destin tout-puissant. Il aide ceux qui se montrent fidèles à leurs idéaux, royaux en l'occurrence, il précipite la perte de ceux qui y manquent.

Fantastique élargissement de l'Histoire !

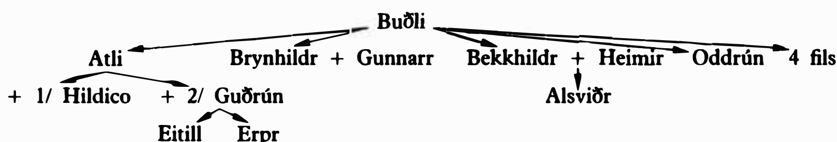
LES VÖLSUNGAR



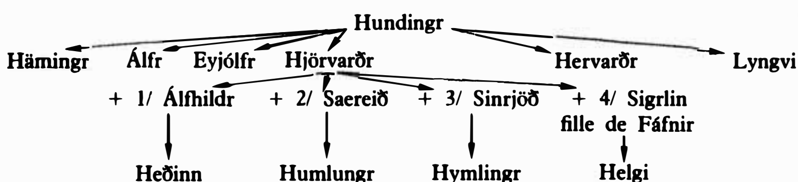
LES GJÚKUNGAR



LES BUðLUNGAR



LES HUNDINGAR



LA SAGA DES VÖLSUNGAR

(Völsunga saga)

1. De Sigi, fils d'Óðinn

On commence à parler ici d'un homme que l'on nomme et appelle Sigi, fils d'Óðinn. On mentionne un autre homme pour cette saga, qui s'appelait Skaði [1]. C'était un homme puissant et de grande importance, et pourtant, Sigi était encore plus puissant et de plus grande famille, à ce que les gens disaient en ce temps-là.

Skaði possédait un esclave qu'il faudra mentionner un peu dans cette saga. Il s'appelait Breði. Il s'entendait à ce qu'il avait à faire. En fait d'industries et d'accomplissements, il égalait les plus estimés ou même en dépassait certains.

Il faut raconter qu'une fois, Sigi alla à la chasse, l'esclave avec lui, et ils chassèrent toute la journée jusqu'au soir. Mais quand ils rassemblèrent leurs proies, le soir, Breði en avait pris beaucoup plus, et plus grosses que Sigi : cela déplut extrêmement à ce dernier, qui dit s'étonner qu'un esclave le surpassât à la chasse, se précipita par conséquent sur lui et le tua, et inhuma ensuite le cadavre sous un tas de neige [2].

1. De ce Skaði nous ne savons rien d'autre. Il est étrange, toutefois, que le même nom, grammaticalement masculin en effet, soit aussi celui de *la déesse* Skaði, divinité fort ancienne qui a laissé de nombreuses traces dans la toponymie et qui serait même responsable, selon une étymologie tout à fait recevable, du nom même de Scandinavie (sur skaðin-auja), soit : ou bien l'île (la Scandinavie a été tenue pour une île — l'île Skandzia — par toute l'Antiquité) de Skaði, soit /le territoire qui bénéficie de/ la protection tutélaire de Skaði. Skaði est l'une des figurations de la Grande-Déesse ou de la Déesse-Mère dans la mythologie scandinave : elle en assume la face sombre et funèbre, Hel, maîtresse de l'Autre Monde, étant l'une de ses hypostases. L'hésitation sur le genre de son nom n'a rien de surprenant si l'on songe aux nombreuses paires, homo-ou hétérosexuées que compte cette mythologie (Freyr/Freyja, Fjörgynn/Fjörgyn par exemple). L'hésitation en question pourrait ou bien renvoyer au thème des Dioscures divins si abondamment attesté, soit à l'androgyne primitif qui a été connu des anciens Germains comme de beaucoup d'autres religions antiques.

2. Il était formellement interdit de laisser exposé un cadavre. Il fallait absolument le recouvrir de pierres, de terre, etc.

Puis il s'en alla chez lui le soir et dit que Breði s'était écarté de lui dans la forêt — « et je l'ai perdu de vue, et je ne sais ce qu'il est devenu ».

Skaði eut des soupçons sur le récit de Sigi, il devina qu'il devait y avoir trahison de sa part et que Sigi devait l'avoir tué. Trouva donc des hommes pour le chercher, et la quête se termina de telle sorte qu'ils le découvrirent dans un amas de neige ; Skaði dit que, désormais, on appellerait cet amas Tas de Breði, et c'est ce que l'on a fait depuis, on appelle breði tout gros tas de neige [3].

Il apparut alors que Sigi avait tué et assassiné l'esclave. Aussi fut-il appelé loup dans le sanctuaire [4] et il ne lui fut plus permis de demeurer chez son père. Óðinn l'accompagna un fort long bout de chemin pour quitter le pays et ne s'arrêta pas qu'il ne l'eût mis sur des bateaux de guerre [5].

Sigi se mit à guerroyer avec la troupe que son père lui avait fournie avant qu'ils se quittent et il remportait la victoire dans les batailles. Son affaire en vint au point que, pour finir, il soumit des pays et acquit de la puissance par la guerre. Sur ce, il se trouva un noble parti, devint un roi très puissant et très important, gouverna le pays des Huns et fut un très grand homme de guerre. Il eut de sa femme

3. Le substantif commun *breði* désigne en effet un gros tas de neige. On saisira ici, sur le vif, l'un des traits nettement cléricaux de la plupart des *sagnamenn* (auteurs de sagas) : leur manie étymologique. Il est évident que l'explication fournie ici est fantaisiste. Au demeurant, breði est un hapax ici, en vieux norois. Mais le norvégien moderne *brae* : glacier, en dérive certainement.

4. J'ai voulu traduire littéralement comme chaque fois que je le peux dans la suite du texte, l'expression, certainement fort ancienne en raison de sa formulation allitérée, et amplement attestée par les textes, y compris les textes de lois : *vargr í véum*. *Vargr* — loup — s'applique à quiconque commet une faute gravissime. *Vé* désigne à la fois le sacré et l'un de ces lieux de culte en plein air, peut-être délimités par une enceinte de pierres dressées, comme en connut toute la Germania. Être *vargr í véum* équivaut donc à notre notion de sacrilège.

5. Le texte dit bien *herskip*, bateaux de guerre. En fait, comme on le sait, la dénomination s'applique à n'importe quelle variété de bateau viking, hormis ceux qui semblent avoir plus expressément été chargés de transporter des marchandises en petites quantités *(byrðingr)*. Que l'on sache, le *herskip* ne présentait pas de caractéristiques particulières par rapport au *knörr*, *skeið*, *langskip*, etc.

un fils qui s'appela Rerir. Celui-ci grandit chez son père [6] et devint bientôt de grande taille, et accompli.

2. De Rerir et de Völsungr, son fils

Sigi devint un vieil homme. Il avait beaucoup d'envieux, si bien que, pour finir, ceux en qui il avait le plus confiance l'attaquèrent : c'étaient les frères de sa femme. Ils l'investirent alors qu'il s'y attendait le moins et qu'il avait peu de monde, il fut écrasé par le nombre et, lors de cette rencontre, Sigi périt avec toute sa maison [1].

Son fils, Rerir, n'était pas dans ce péril, il rassembla une si grande troupe parmi ses amis et les chefs du pays qu'il s'appropria et le pays et la royauté, après Sigi, son père. Maintenant qu'il estimait être assuré sur ses pieds dans ses états, il se rappela les offenses qui lui venaient de ses oncles maternels qui avaient tué son père, il rassembla une grande troupe et se porta contre ses parents avec cette armée, estimant que, même s'il n'avait pas fait grand cas de leur parenté, précédemment, ils l'avaient offensé, en sorte qu'il ne les quitta pas qu'il n'eût tué tous les meurtriers de son père, bien que ce fût excessif pour toutes sortes de raisons. Il s'appropria alors terres, états et biens. Et il devint plus important que son père.

Rerir fit un gros butin et se trouva une femme qui lui parut lui convenir, ils vécurent ensemble très longtemps, mais ils n'eurent pas d'enfant pour reprendre leur héritage. Cela leur déplaisait fort à tous deux, ils prièrent avec grande ardeur les dieux de leur donner un enfant.

6. La suite du texte, par exemple lorsqu'il s'agira de Svanhildr, à la fin de la saga, confirme un usage bien connu du Nord, qui voulait que l'on fît élever ses enfants, au bout d'une ou deux années, par quelqu'un d'autre que ses parents : c'était de la sorte élargir l'aire du clan, le père adoptif ou nourricier *(fóstri)* tenait cette délégation pour un honneur. Notre texte, ici, donne cette précision pour signaler que, contrairement à l'usage, Rerir, n'eut pas de *fóstri*.

1. Je traduis systématiquement par « garde » ou « maison » (dans le sens de notre médiéval mesnie), le mot *hirð*, qui doit être d'origine anglo-saxonne et a détrôné l'ancien *drótt* : il s'agit de l'ensemble des gens qui vivent sous le toit d'un même chef. Le terme n'est pas toujours pris dans le sens limitatif de « garde ».

On dit que Frigg [2] entendit leurs prières et dit à Óðinn ce qu'ils demandaient. Celui-ci ne se trouva pas à court d'expédients, il prit sa propre fille adoptive, fille du géant Hrímnir [3], lui remit une pomme et la pria de la porter au roi. Elle prit la pomme, se donna la forme d'une corneille [4] et vola jusqu'à ce qu'elle arrive à l'endroit où était le roi, assis sur un tertre [5]. Elle laissa tomber la pomme sur les genoux du roi. Il la prit et pensa savoir ce que cela signifiait, quitta le tertre et alla chez lui trouver ses gens et la reine, qui mangea de cette pomme.

Il faut dire maintenant que la reine découvrit bientôt qu'elle devait être enceinte, et pendant longtemps, elle ne put mettre au monde cet enfant.

On en vint au moment où Rerir devait aller lever des troupes [6], comme c'est la coutume des rois quand ils veulent

2. Frigg est la femme d'Óðinn et l'une des figures les plus populaires de l'ancienne Déesse-Mère des Germains. On la voit assez souvent intercéder pour les hommes, notamment dans l'introduction aux *Grímnismál*, dans *l'Edda poétique*, où elle sauve la vie des Uinniles, plus tard appelés Lombards.

3. Il est cité dans le *Skírnisför* et le *Hyndluljóð*, deux poèmes de l'*Edda*. Il semble bien appartenir à l'espèce des géants fondateurs dont descendent les dieux. Son nom signifie proprement : frimas.

4. Ici encore, j'ai tenu à traduire le texte au plus près. La corneille ou le corbeau sont des oiseaux fatidiques, de bon augure, dans cette religion. Mais notons surtout, ici pour la première fois, l'un des traits constants de ce texte : sa passion pour les métamorphoses. Ce à quoi nous avons affaire ici est l'une des opérations magiques ou surnaturelles les plus souvent attestées dans tous nos textes, en vers ou en prose : un *hamför*. Les anciens Scandinaves étaient persuadés qu'ils étaient habités par une « forme » (c'est le sens littéral du mot *hamr*) interne qui était susceptible, à l'occasion, de s'évader de son enveloppe corporelle — laquelle entrait alors en lévitation ou en catalepsie — pour prendre forme humaine ou animale (et dans ce cas, l'animal choisi est hautement symbolique, c'est le plus souvent un aigle, un ours, un taureau) capable de défier les lois de l'espace et éventuellement, du temps. Voir là-dessus R. BOYER : « Hamr, fylgja, hugr : l'âme pour les anciens Scandinaves » dans *Heimdal*, Bayeux, n° 33, printemps 1981, p. 5-10 ou *Le Monde du Double. La magie chez les anciens Scandinaves*, Paris, Berg International, 1986, p. 29-54.

5. C'est en effet un usage constant, attesté par nombre de textes mythiques ou légendaires, que le roi siège « sur un tertre » : si l'on tient, comme je fais, que cette religion célébra dans un premier temps le culte des ancêtres, le geste est pleinement signifiant : assis sur leur tertre funéraire, le roi entend mieux les conseils de ses aïeux.

6. Le texte dit qu'il se livra à un *leiðangr*, cette levée régulière des troupes qui s'exécutait selon des règles précises et extrêmement intéressantes. Là-dessus : R. BOYER : « La notion de leiðangr et son évolution » dans *Inter-Nord*, n° 12, décembre 1972, p. 271-281.

pacifier leur pays. Dans cette expédition, il se fit que Rerir tomba malade, sur quoi il mourut : il avait l'intention d'aller rendre visite à Óðinn chez lui, c'était le désir de beaucoup en ce temps-là.

Pour ce qui est de la mauvaise santé de la reine, les choses continuèrent de même : elle ne parvenait pas à mettre l'enfant au monde, et six hivers durant, elle eut cette maladie. Elle découvrit alors qu'elle ne vivrait plus longtemps, elle demanda donc qu'on lui fît l'ablation de l'utérus et l'on satisfit à sa requête. Ce fut un garçon, et il était de grande taille quand il apparut, comme il fallait s'y attendre. On dit que ce garçon embrassa sa mère avant qu'elle mourût.

On lui donna un nom et il fut appelé Völsungr [7]. Il fut roi du pays des Huns après son père. De bonne heure, il fut grand et fort, et très entreprenant en tout ce que l'on estimait impliquer épreuves viriles. Ce devint un très grand guerrier et victorieux dans les batailles qu'il livrait au cours de ses expéditions.

Quand il fut pleinement adulte, Hrímnir lui dépêcha Hljóð, sa fille, que l'on a déjà mentionnée lorsqu'elle apporta la pomme à Rerir, père de Völsungr. Il l'épousa donc, ils vécurent longtemps ensemble et leur ménage fut excellent. Ils eurent dix fils et une fille. Leur fils aîné s'appelait Sigmundr, et leur fille, Signý. C'étaient des jumeaux et, des enfants de Völsungr, c'étaient les plus beaux et les plus éminents en toutes choses, et ils étaient en outre très puissants, chose qui a duré longtemps et que l'on a hautement louée, savoir, que les Völsungar ont été fort tyranniques et supérieurs à la plupart des gens mentionnés dans les sagas anciennes, à la fois en fait de sagesse, de ruses et d'ardeurs de toutes sortes [8].

7. Notons une bonne fois pour toutes que le mot Völsungr est un dérivé sur Völsi qui signifia certainement le cheval. Voyez là-dessus l'étrange Völsa-Þáttr (traduction et commentaires dans *Les Religions de l'Europe du Nord*, p. 79-83). Le thème est développé dans l'étude qui accompagne cette traduction, au chapitre « totémisme ».

8. Il n'y a absolument rien de péjoratif ou de dépréciatif dans la remarque disant que les Völsungar furent « tyranniques ». Au contraire, c'est une des façons conventionnelles, dans les sagas, d'exprimer son admiration pour un homme. On dira la même chose de la présence du terme « ruses » dans l'énumération qui nous est proposée ici des qualités des Völsungar. Être rusé était tenu pour l'une des maîtresses qualités d'un homme. Au demeurant Óðinn, sous le signe duquel est écrite toute cette saga, est le maître incontesté de la ruse et même aussi de la fourberie et

On dit que le roi Völsungr fit bâtir une excellente halle, de telle sorte qu'un grand chêne se trouvait dedans et que les branches de cet arbre avec leurs belles fleurs s'étendaient au-dessus du toit de la halle ; quant au tronc, il était dans la halle et on l'appelait barnstokkr.

3. Siggeirr épouse Signý, fille de Völsungr

Il y avait un roi qui s'appelait Siggeirr. Il régnait sur le Gautland [1]. C'était un roi puissant, qui avait beaucoup d'hommes. Il alla trouver le roi Völsungr et lui demanda Signý en mariage. Le roi fit bon accueil à ces propos, ainsi que ses fils, mais pour elle, elle n'en avait pas envie, pria toutefois son père d'en décider comme de tout ce qui la concernait. Le roi trouva judicieux de la marier et elle fut fiancée au roi Siggeirr.

Quand le banquet et le mariage durent avoir lieu, le roi Siggeirr dut venir prendre part au banquet chez le roi Völsungr. Celui-ci se prépara à ce banquet selon ses meilleurs moyens. Et quand ce fut tout à fait prêt, vinrent les invités du roi Völsungr ainsi que ceux du roi Siggeirr, au jour dit, et le roi Siggeirr amena maint homme de haut rang. On dit que de grands feux [2] furent faits d'un bout à l'autre de la halle, le grand arbre [3] que l'on a déjà mentionné se dressant au milieu de la halle.

de la cautèle. Tout ce que nous pouvons savoir aussi des Vikings, tels qu'ils furent et non tels que nous les donnèrent à voir les clercs épouvantés qui nous ont parlé d'eux, prouve qu'ils triomphaient presque exclusivement par la ruse.

1. On débattra longtemps pour savoir à quoi renvoie Gautland. Deux candidats au moins, l'un et l'autre renvoyant probablement aux Gots : la région qui s'appela en effet Gautland, et qui s'étendait partie sur la Suède centrale, partie sur la Norvège (ce serait le domaine des Geatas de *Beowulf*) ; ou l'île de Gotland.

2. Une salle était rectangulaire, avec deux portes dans les deux côtés les plus étroits ; des bancs couraient le long des murs longitudinaux ; au centre de la pièce courait une fosse étroite et également rectangulaire où l'on entretenait en effet du feu, pour l'éclairage, le chauffage et la cuisson des aliments. Ce sont là les « longs feux » ou grands feux dont il est question ici.

3. Le texte parle littéralement d'un « pommier ». J'ai renoncé à proposer une traduction possible de *barnstokkr* : outre le fait que les manuscrits divergent sur la leçon (branstokkr, par exemple), les diverses traductions retenues n'emportent pas l'adhésion.

On mentionne maintenant qu'alors que les gens siégeaient auprès des feux, le soir, un homme entra dans la halle. Il était d'aspect inconnu. Il était vêtu de telle sorte qu'il portait un manteau à capuchon tacheté. Il était nu-pieds et portait des braies de lin étroitement nouées autour des jambes [4] ; il avait une épée à la main et alla au barnstokkr, son chapeau de biais sur la tête. Il était très grand, l'air vieux, et borgne. Il brandit son épée et l'enfonça dans le tronc si bien qu'elle y sombra jusqu'à la garde. Les salutations que tout le monde voulait faire à cet homme tournèrent court.

Alors, il prit la parole, et dit : « Celui qui retirera cette épée du tronc, il la recevra de moi en présent et il éprouvera que jamais il ne portera meilleure épée que celle-ci. »

Après quoi le vieillard sortit de la halle et nul ne sut qui il était et où il alla.

Ils se levèrent alors et ne se disputèrent pas pour prendre l'épée. Qui l'aurait le premier estimait avoir la meilleure part. Y allèrent les plus nobles d'abord, puis chacun l'un après l'autre. Il ne s'en trouva point qui parvînt à la prendre, elle ne bougeait nullement quand ils la saisissaient. Vint alors Sigmundr, fils du roi Völsungr, qui saisit l'épée et la brandit hors du tronc : ce fut comme si elle s'était détachée pour lui. Cette arme parut à tout le monde si excellente que nul ne pensa en avoir jamais vu aussi bonne, et Siggeirr offrit de lui verser trois fois son pesant d'or pour qu'il la lui donne.

Sigmundr dit : « Tu pouvais prendre cette épée aussi bien que moi là où elle se trouvait s'il avait convenu que tu la portes, mais maintenant qu'elle est parvenue en mes mains, tu ne l'auras jamais, offrirais-tu tout l'or que tu possèdes. »

A ces mots, le roi Siggeirr se courrouça, estimant qu'on lui avait répondu par dérision. Mais comme c'était un homme fort rusé, il fit mine de n'avoir cure de cette affaire et ce même soir, il réfléchit aux moyens de faire payer cela, comme il apparut par la suite.

4. Notons ici une fois pour toutes que voici le portrait conventionnel, qui se retrouvera de nombreuses fois dans la suite du texte, d'Óðinn.

4. Siggeirr invite chez lui le roi Völsungr

Il faut dire maintenant que Siggeirr alla au lit avec Signý ce soir-là. Le lendemain, le temps était bon. Le roi Siggeirr dit alors qu'il voulait aller chez lui sans attendre que le vent grossisse ou que la mer devienne impassable. On ne mentionne pas que le roi Völsungr l'en ait dissuadé ou le lui ait refusé, d'autant qu'il voyait que Siggeirr n'avait qu'un seul désir, quitter le banquet.

Alors, Signý dit à son père : « Je ne voudrais pas m'en aller avec Siggeirr, je ne me réjouis pas de lui et je sais, par ma prescience et par notre nature atavique que de ce mariage nous adviendra grand deuil si on ne le rompt pas promptement. »

« Tu ne dois pas dire cela, fille, dit-il, car c'est grande honte, tant pour lui que pour nous, que d'annuler cela vis-à-vis de lui qui est innocent, nous ne retirerions de lui ni fidélité ni amitié si cela était annulé, il nous revaudra tout le mal qu'il pourra, cela seul nous sied de maintenir notre parole. »

Le roi Siggeirr se prépara donc à se rendre chez lui. Avant de quitter la fête, il invita le roi Völsungr, son beau-père, à venir chez lui en Gautland, ainsi que tous ses fils, dans un délai de trois mois, avec toute l'escorte qu'il voudrait emmener pour lui faire honneur. Par là, le roi Siggeirr voulait compenser le défaut d'accomplissement de cette noce puisqu'il n'avait pas voulu rester plus d'une nuit, car ce n'est pas la coutume que de procéder de la sorte. Et le roi Völsungr promit de faire le voyage et d'arriver au jour dit. Les parents par alliance se quittèrent et le roi Siggeirr s'en alla chez lui avec sa femme.

5. Des trahisons du roi Siggeirr

Il faut dire maintenant du roi Völsungr et de ses fils qu'au moment fixé, ils allèrent en Gautland, emmenant trois bateaux tous bien équipés, et qu'ils eurent bonne traversée et accostèrent en Gautland, c'était tard le soir.

Ce même soir, arriva Signý, fille du roi Völsungr, qui convia son père et ses frères à lui parler en privé et dit alors

quelle était, selon elle, l'intention du roi Siggeirr : il avait rassemblé une armée invincible — « et il a l'intention de vous trahir. Je vous prie, dit-elle, de retourner immédiatement dans vos états et de vous procurer une troupe au plus vite, de venir ici ensuite et de vous venger vous-mêmes, et ne vous mettez pas en péril car les trahisons de sa part ne vous manqueront pas si vous ne prenez le parti dont je vous requiers ».

Alors, le roi Völsungr dit : « Toutes les nations connaissent unanimement la parole que j'ai prononcée avant même de naître, lorsque je fis le serment de ne jamais fuir feu ni fer pour cause de peur, et c'est bien ce que j'ai fait jusqu'ici : pourquoi ne l'accomplirais-je pas dans mon vieil âge ? Les filles n'ont pas à détourner mes fils par jeu pour qu'ils aient peur de leur mort car un jour chacun doit mourir [1], et personne ne peut y échapper. Mon avis est que nous ne fuyions pas et que nous nous défendions le plus vaillamment. Je me suis battu plus de cent fois, ayant des troupes plus ou moins nombreuses, et j'ai toujours remporté la victoire et l'on n'apprendra pas que j'aie fui ni demandé la paix. »

Alors, Signý pleura amèrement, demandant de ne pas retourner trouver le roi Siggeirr.

Le roi Völsungr répondit : « Certes, tu vas aller chez toi, chez ton mari et resteras avec lui, quelle que soit la façon dont les choses se passeront entre nous. »

Signý alla chez elle et eux, se préparèrent à passer la nuit.

Au matin, quand il fit jour, le roi Völsungr ordonna à tous ses hommes de se lever, de débarquer et de se préparer à la bataille. Ils allèrent donc tous à terre, tous armés, et il n'y eut pas à attendre longtemps pour que le roi Siggeirr arrive avec toute son armée; bataille des plus rudes éclata entre eux, le roi excita sa troupe à aller de l'avant le plus rudement possible, et l'on dit que le roi Völsungr et ses fils traversèrent huit fois les rangs du roi Siggeirr ce jour-là, frappant des deux mains. Mais au moment où ils allaient recommencer, le roi Völsungr tomba au milieu de son ordre de bataille et toute sa troupe avec lui, hormis ses dix fils, car il y avait en face une force bien trop grande pour qu'ils

1. Voici l'une des premières formulations, sous forme de dicton, de l'un des thèmes fondamentaux de ce texte, comme d'ailleurs de toute la littérature de sagas. Voyez le commentaire qui en est fait à propos de la conception que se faisait du destin cette culture.

puissent l'affronter. On s'empara de tous ses fils, on les ligota et on les emporta.

Signý apprit que son père était occis, et ses frères, capturés et voués à mourir. Elle appela le roi Siggeirr pour lui parler seule à seul.

Signý dit : « Je veux te demander de ne pas faire tuer si vite mes frères, mais de les laisser dans leurs fers, cette idée me vient de ce que, comme on dit : "L'œil est heureux tant qu'il voit" ; mais je ne demande pas vie plus longue pour eux, car je pense que cela ne servirait à rien. »

Siggeirr répondit : « Folle tu es, et hors de sens, de demander pour tes frères plus grand malheur que de les faire abattre, mais on te l'accordera pourtant, car pire est leur souffrance et plus longs leurs tourments jusqu'à la mort, plus cela me plaît. »

Il fit donc procéder comme elle le proposait, on prit une énorme bûche et on l'abattit sur les pieds des dix frères, dans une forêt quelque part, et ils restèrent là toute la journée jusqu'à la nuit. Mais à minuit, une vieille louve arriva de la forêt jusqu'à eux, là où ils gisaient sous la poutre. Elle était à la fois grande et hideuse. Elle se trouva mordre à mort l'un d'eux. Puis elle le dévora. Après cela, elle s'en alla.

Le lendemain matin, Signý envoya l'homme en qui elle avait le plus confiance voir ses frères, savoir ce qui s'était passé. Quand il revint, il lui dit que l'un d'eux était mort. Elle fut fort affligée s'ils devaient périr tous ainsi sans qu'elle pût les aider.

On sera bref. Neuf nuits en tout, cette même louve vint à minuit et les dévora l'un après l'autre, jusqu'à ce que tous furent morts, hormis Sigmundr qui resta seul.

Et alors, avant que la dixième nuit arrive, Signý envoya son homme de confiance à Sigmundr, son frère, elle remit du miel à cet homme en lui disant d'en oindre le visage de Sigmundr et de lui en mettre une partie en bouche. Il alla trouver Sigmundr, fit comme on le lui avait demandé, puis revint.

La nuit suivante, la même louve arriva selon son habitude et voulut le mordre à mort comme ses frères. Mais alors, elle éventa son odeur, là où on l'avait enduit de miel, et lui lécha toute la face, puis lui enfonça la langue dans la bouche. Sigmundr ne s'effraya point et mordit la langue de la louve.

Elle réagit ferme et tira brutalement et s'arc-bouta des pattes sur la poutre de telle sorte que celle-ci se fendit en deux, mais lui, maintint sa prise si ferme que la louve eut la langue arrachée jusqu'aux racines et en reçut la mort. Il en est pour dire que cette louve était la mère du roi Siggeirr qui avait pris cette apparence par sorcellerie et magie.

6. Sigmundr assassine les fils de Siggeirr

Maintenant, Sigmundr se trouvait détaché, la bûche était brisée, et il demeura dans la forêt. De nouveau, Signý envoya voir ce qui se passait et si Sigmundr était en vie. Quand les envoyés arrivèrent, Sigmundr leur dit tout, raconta comment les choses s'étaient passées avec la louve. Ils allèrent à la maison dire à Signý ce qui se passait. Alors, elle alla trouver son frère et ils décidèrent qu'il ferait un souterrain dans la forêt. Un bon moment, Signý le cacha là, lui fournissant ce dont il avait besoin. Pour le roi Siggeirr, il croyait que tous les Völsungar étaient morts.

Le roi Siggeirr avait deux fils de sa femme et l'on raconte que, lorsque l'aîné des fils eut dix hivers, Signý l'envoya trouver Sigmundr pour qu'il l'assiste s'il voulait tant soit peu chercher à venger son père.

Le garçon s'en alla à la forêt et arriva tard le soir au souterrain de Sigmundr, lequel le reçut assez bien et dit qu'il devait leur préparer leur pain — « et moi, je vais aller chercher du bois de chauffage » — et il lui remit un sac de farine. Pour lui, il s'en alla chercher du bois. Quand il revint, le garçon n'avait rien fait pour préparer le pain. Sigmundr demanda si le pain était prêt.

Le garçon dit : « Je n'ai pas osé prendre le sac de farine parce qu'il y avait une bête vivante dedans. »

Sigmundr estima alors que ce garçon n'avait pas assez de courage pour qu'il veuille l'avoir avec lui.

Lorsque le frère et la sœur se retrouvèrent, Sigmundr dit que, quand bien même le garçon resterait avec lui, il n'estimerait pas avoir un homme à sa disposition.

Signý dit : « Alors, prends-le et tue-le. A quoi bon le laisser vivre davantage ? » Et c'est ce qu'il fit.

Cet hiver-là passa. L'hiver suivant, Signý envoya son fils cadet trouver Sigmundr, et ce n'est pas la peine d'allonger

la saga, il en alla de même, il tua ce garçon sur le conseil de Signý.

7. Débuts de Sinfjötli

On mentionne maintenant qu'une fois, alors que Signý était dans son pavillon, vint la trouver une magicienne qui savait passablement de choses [1].

Signý lui dit : « Je voudrais, dit-elle, que nous échangions nos apparences. »

La magicienne dit : « A ta guise. »

Et elle fit tant par ses artifices qu'elles échangèrent leurs apparences, et la magicienne prit la place de Signý, sur le conseil de celle-ci, et alla au lit avec le roi le soir, et il ne découvrit pas que ce n'était pas Signý qui était auprès de lui.

De Signý, il faut dire qu'elle alla au souterrain de son frère et lui demanda de l'héberger pour la nuit « car je me suis égarée dans la forêt et je ne sais pas où je vais. »

Il dit qu'elle pouvait rester, qu'il ne voulait pas refuser de l'héberger, elle, une femme, pensant qu'elle ne le récompenserait pas de son hospitalité en indiquant où il était. Elle logea donc chez lui et ils s'assirent pour manger. Il vint à lever fréquemment les yeux sur elle et cette femme lui parut belle et avenante. Quand ils eurent mangé, il lui dit qu'il voulait qu'ils partagent le même lit pendant la nuit, et elle ne s'y opposa pas, et il la coucha auprès de lui trois nuits de file. Après quoi elle alla chez elle, trouva la magicienne et lui demanda de reprendre leurs apparences, ce qu'elle fit.

Le temps ayant passé, Signý mit au monde un garçon.

1. J'ai traduit littéralement le mot *fjölkunnig*, qui s'applique toujours à un sorcier ou à un magicien. Le texte emploie, pour magicienne, le mot *sejðkona*, femme qui pratique le *sejðr* : voir là-dessus Dag STRÖMBÄCK : *Sejd*, Stockholm, 1935, ou R. BOYER : *Le Monde du Double, op. cit.*, p. 187 et s.

On remarquera que le résultat des interventions de la magicienne est un changement de formes, variante de *hamför*, voir note 4 au chapitre 2 supra.

Celui-ci fut appelé Sinfjötli [2]. Quand il grandit, il fut à la fois grand et fort et beau d'apparence, tenant fort des Völsungar, et il n'avait pas encore dix hivers qu'elle l'envoya à Sigmundr dans le souterrain.

Avec ses fils précédents, avant de les envoyer à Sigmundr, elle avait fait cette épreuve : elle leur cousait les manches de leur tunique, aux poignets, avec la chair et la peau [3]. Ils supportaient mal cela et s'en plaignaient. Elle fit de même pour Sinfjötli : il ne broncha pas. Alors, elle le dépouilla de sa tunique, si bien que la peau vint avec les manches. Elle dit que cela devait lui faire mal.

Il dit : « Ce n'est pas une pareille chose qui devrait nous faire du mal, à nous autres Völsungar. »

Et donc, le garçon arriva chez Sigmundr. Celui-ci lui demanda de pétrir leur farine ; pour lui, il irait leur chercher du bois, et il lui remit un sac. Puis il s'en alla au bois. Et quand il revint, Sinfjötli avait fini de cuire le pain.

Alors, Sigmundr demanda s'il avait trouvé quelque chose dans la farine.

« Je ne doute pas, dit-il, qu'il n'y ait eu quelque chose de vivant dans la farine dès que je me suis mis à pétrir, et j'ai pétri en même temps ce qu'il y avait dedans. »

Alors, Sigmundr dit en riant : « Je ne crois pas que tu pourras manger de ce pain ce soir, car tu as pétri avec la pâte un serpent très venimeux. »

Sigmundr était un homme si remarquable qu'il pouvait consommer du poison et que cela ne lui faisait aucun mal. Pour Sinfjötli, il lui était possible de supporter du poison sur le corps, mais pas d'en manger ou en boire.

2. Il est parfaitement clair que Sinfjötli est un être extrêmement ancien dans cette tradition et que notre saga « récupère » à son avantage des traits sans doute épars dans la tradition. Je n'en ai pas fait état dans le long commentaire qui accompagne cette traduction en raison de son allure en quelque sorte « impure » par rapport à la tradition des Völsungar. Son nom demeure inexpliqué : peut-être a-t-il quelque chose à voir avec le genre, dit *senna*, de poésie satirique et infamante réputée inexpiable (voyez Lokasenna dans l'*Edda*). On trouve un Fitela dans *Beowulf* et un Sintarfizila en vieux haut allemand. Il n'est pas exclu qu'il soit le prototype du loup-garou, comme on le verra par la suite.

3. Ce détail ne se comprend que si l'on sait que les tuniques avaient des manches sans boutons aux poignets. On les enfilait, après quoi il fallait coudre les manches aux poignets pour les refermer.

8. Vengeance des Völsungar

Il faut dire maintenant que Sigmundr estima Sinfjötli trop jeune pour perpétrer la vengeance avec lui, il voulut l'habituer d'abord à quelques rudes épreuves : qu'ils aillent, pendant l'été, en divers lieux dans la forêt, qu'ils tuent des hommes pour acquérir de l'argent. Sigmundr estimait qu'il tenait fort des Völsungar, et pourtant, il pensait qu'il était fils du roi Siggeirr et qu'il avait la méchanceté de son père, mais l'ardeur des Völsungar ; il trouvait qu'il n'était pas très attaché à ses parents car Sinfjötli rappelait souvent à Sigmundr ses griefs et l'excitait fort à tuer le roi Siggeirr.

Il se fit qu'un jour, ils allèrent encore dans la forêt se procurer de l'argent, et ils trouvèrent une maison et deux hommes dormant dedans avec d'épais anneaux d'or. Ces hommes avaient été l'objet d'un mauvais sort car leurs formes de loups [1] étaient suspendues dans la maison au-dessus d'eux. Tous les dix jours, il leur fallait sortir de leurs formes. C'étaient des fils du roi. Sigmundr et Sinfjötli entrèrent dans ces formes et ne purent en sortir : en résulta le pouvoir qui y était attaché, ils prirent manières et voix de loups. Ils comprenaient tous deux le sens de ces voix.

Ils se rendirent dans la forêt, chacun d'eux allant son chemin. Ils convinrent entre eux qu'ils seraient en danger s'ils étaient attaqués par plus de sept hommes, pas moins, et que le premier à être exposé à de telles hostilités hurlerait de sa voix de loup : « Tenons-nous à cela, dit Sigmundr, car tu es jeune et entreprenant et l'on trouverait bon de te capturer. »

Chacun d'eux alla donc son chemin. Quand ils se furent quittés, Sigmundr rencontra sept hommes et donna de sa voix de loup. En entendant cela, Sinfjötli s'y rendit aussitôt et les tua tous.

De nouveau, ils se quittèrent. Sinfjötli n'avait pas marché

1. Ils sont donc en état de ***hamför*** : voyez les notes 4 au chapitre 2 et 2 au chapitre 7. On pourra lire aussi la *Saga du Scalde Egill fils de Grímr le chauve* (en français dans *Sagas islandaises*, Paris, Pléiade, 1987) où le phénomène est complaisamment détaillé. De tels individus étaient dits *eigi einhammr* (au singulier : qui n'a pas qu'une seule « forme ») ou *hamrammr* (puissant par sa « forme »). Le phénomène est aisément mis en rapport avec des faits de métempsycose ou de migration des âmes, dans leur version germano-nordique.

longtemps par la forêt qu'il rencontra onze hommes et se battit contre eux, et les choses se passèrent de telle sorte qu'il les occit tous. Il était fort blessé aussi, se mit sous un chêne et s'y reposa. Il n'attendit pas longtemps Sigmundr et ils allèrent de concert un moment.

Sinfjötli dit à Sigmundr : « Tu as pris part au meurtre de sept hommes, mais moi qui suis un enfant par l'âge auprès de toi, je n'ai pas demandé de renfort pour tuer onze hommes. »

Sigmundr se précipita sur lui si brutalement qu'il en chancela et tomba. Sigmundr lui mordit le gosier. Ce jour-là, ils ne purent sortir de leurs formes de loups. Sigmundr le chargea sur son dos, le porta chez lui à leur chaumière, veilla sur lui, vouant les formes de loups aux trolls [2].

Un jour, Sigmundr vit en un endroit deux belettes dont l'une mordait l'autre au gosier : celle-ci courut à la forêt, prit une feuille et la posa sur la blessure, et la belette bondit, saine et sauve. Sigmundr sortit et vit un corbeau qui volait avec cette même feuille pour la lui remettre. Il la posa sur la blessure de Sinfjötli qui se leva aussitôt d'un bond, guéri à l'endroit où il avait été blessé.

Après cela, ils allèrent au souterrain et y restèrent jusqu'à ce qu'ils sortent de leurs formes de loups. Alors, ils les prirent et les brûlèrent en priant qu'elles ne fassent plus de mal à personne. Pendant cette mauvaise passe, ils accomplirent mainte action renommée dans les états du roi Siggeirr. Et quand Sinftjötli fut en âge d'homme, Sigmundr estima l'avoir fort mis à l'épreuve.

Il ne fallut pas longtemps pour que Sigmundr veuille chercher à venger son père si cela pouvait se faire. Et donc, un jour, ils quittèrent le souterrain et arrivèrent au palais du roi Siggeirr, tard le soir, pénétrèrent dans le vestibule qui précédait la halle : il y avait là des tonneaux de bière où ils se cachèrent. Or la reine savait maintenant où ils étaient, et voulut les voir. Quand ils se retrouvèrent, ils formèrent le dessein de chercher à venger leur père dès qu'il ferait nuit.

Signý et le roi avaient deux enfants en bas âge. Ils jouaient

2. Une fois de plus, j'ai maintenu la littéralité du texte. Les trolls, avant d'être dévalués par l'Église et rétrogradés au statut de lutins, étaient d'affreux géants-ogres. L'imprégnation chrétienne, ici, est toutefois nette : l'expression revient à dire : vouant au diable.

sur le plancher avec des anneaux d'or, lesquels roulaient sur le sol de la halle, et ils couraient après. Un anneau d'or roula vers le fond de la pièce, là où étaient Sigmundr et Sinfjötli, et le garçon courut chercher l'anneau. Alors, il vit deux hommes grands et féroces qui portaient long heaume et broigne blanche. Il revint en courant dans la halle, se présenta à son père et lui dit ce qu'il avait vu. Le roi soupçonna quelque trahison contre lui.

Alors, Signý entendit ce qu'ils disaient. Elle se leva, prit les deux enfants, se rendit dans le vestibule jusqu'à eux et dit qu'il fallait qu'ils sachent que les enfants les avaient dénoncés — « et je vous conseille de les tuer ».

Sigmundr dit : « Point ne veux tuer tes enfants, même s'ils m'ont dénoncé. »

Mais Sinfjötli ne se laissa pas impressionner, il brandit son épée, tua l'un et l'autre enfants et les jeta à l'intérieur de la halle devant le roi Siggeirr.

Le roi se leva et héla du monde pour que l'on s'empare des hommes qui s'étaient cachés dans le vestibule pendant la soirée. Des hommes se précipitèrent alors et voulurent les capturer, mais eux se défendirent bien et vaillamment, et qui se trouvait le plus près d'eux se souvint longtemps d'avoir eu le pire lot. Pour finir, ils furent accablés par le nombre, on se saisit d'eux, on les enchaîna, on les mit aux fers et ils restèrent là toute la nuit.

Le roi réfléchit à part soi à la mort qu'il leur assignerait, une mort du genre que l'on ressente le plus longtemps. Quand vint le matin, il fit faire un grand tertre de pierres et de tourbe. Ce tertre étant fait, il fit placer au milieu une grande dalle de pierre, une extrémité tournée vers le haut et l'autre, vers le bas. Elle était d'une telle taille qu'elle occupait toute la largeur, d'un mur à l'autre, personne ne pouvant passer. Il fit saisir Sigmundr et Sinfjötli et les fit placer dans le tertre, chacun d'un côté de la dalle, estimant que le pis pour eux serait de ne pas être ensemble, chacun pouvant toutefois entendre l'autre.

Et alors que l'on était en train de recouvrir ce tertre de tourbe, Signý vint à passer, portant de la paille dans ses bras qu'elle jeta dans le tertre sur Sinfjötli, demandant aux esclaves de celer cela au roi. Ils acceptèrent et le tertre fut refermé.

Quand vint la nuit, Sinfjötli dit à Sigmundr : « Je ne pense

pas que nous manquions de vivres pour le moment. Voici que la reine a jeté de la viande de porc dans le tertre, elle a entortillé de la paille autour. »

De nouveau, il palpa cette viande et découvrit qu'y était fichée l'épée de Sigmundr qu'il reconnut à ses gardes, car il faisait noir dans le tertre, et il le dit à Sigmundr. Ils s'en réjouirent tous les deux. Sinfjötli darda la pointe de l'épée dans le haut de la dalle de l'enfonça ferme. L'épée mordit la dalle. Sigmundr saisit la pointe de l'épée et ils tranchèrent la dalle entre eux, ne s'arrêtant pas qu'ils eussent fini de la trancher, comme on a composé :

Par le glaive
Sigmundr et Sinfjötli
A force tranchèrent
La grande dalle.

Et les voilà libres tous les deux dans le tertre, et ils tranchent pierre et fer à la fois, et ils parviennent de la sorte à sortir du tertre. Ils allèrent alors à la halle. Tout le monde était endormi. Ils portèrent du bois à la halle et y boutèrent le feu, et ceux qui étaient dedans furent réveillés par la fumée et par la halle qui ardait au-dessus d'eux.

Le roi demanda qui avait fait ce feu.

« Nous voici, mon neveu Sinfjötli et moi, dit Sigmundr, et nous tenons que tu vas savoir maintenant que les Völsungar ne sont pas tous morts. »

Il demanda à sa sœur de sortir et d'accepter de lui grande réputation et honneur pour compenser ainsi les malheurs qu'elle avait subis.

Elle répond : « Tu vas savoir maintenant si j'ai rappelé au roi Siggeirr le meurtre du roi Völsungr. J'ai fait tuer nos enfants qui m'ont paru trop lents à venger notre père, et c'est moi qui suis allée dans la forêt te trouver sous l'apparence d'une louve, et Sinfjötli est notre fils. S'il a grande ardeur, c'est qu'il est fils à la fois du fils et de la fille du roi Völsungr. En outre, j'ai fait toutes choses pour que le roi Siggeirr reçoive la mort. Mais j'ai tant fait aussi pour que s'effectue la vengeance qu'il ne m'est en aucun cas permis de vivre. Tout comme c'est de force que je l'ai épousé, c'est de plein gré que je vais mourir avec le roi Siggeirr. »

Puis elle embrassa Sigmundr, son frère, et Sinfjötli, et

rentra dans le feu en leur disant au revoir, et elle reçut là la mort avec le roi Siggeirr et toute sa maison [3].

Les parents se procurèrent une troupe et des bateaux, Sigmundr mit le cap sur son patrimoine et chassa du pays le roi qui s'y était installé après le roi Völsungr. Il devint alors un roi puissant et célèbre, sage et entreprenant. Il épousa une femme qui s'appelait Borghildr. Ils eurent deux fils. L'un s'appelait Helgi, et l'autre, Hámundr.

Quand Helgi naquit, survinrent des Nornes [4] qui lui firent une prédiction et dirent qu'il deviendrait le plus renommé de tous les rois. Sigmundr venait de rentrer d'une bataille, il alla au-devant de son fils avec un glaive [5] et par là, il lui donna un nom, avec ceci en cadeau de dénomination [6] :

3. Ce motif reviendra plusieurs fois dans la saga. Brûler vif un homme, éventuellement avec toute sa famille, dans sa maison, appartient aux coutumes barbares qui étaient encore pratiquées en Islande au XIe (*Saga de Njáll le brûlé* dont c'est le sommet tragique) et même au XIIIe siècle (où la victime est un évêque, dans la *Sturlunga saga*). Notre texte fournit la preuve qu'il s'est pu agir, initialement, d'un geste rituel, d'un véritable holocauste. En outre, c'est à un véritable suicide rituel ou sacré que se livre Signý, et nous en avons d'autres exemples, en Islande, dans les *Livres de la colonisation* notamment.

4. On aura remarqué d'abord par quel biais généalogique Helgi est « raccroché » à Sigurðr : c'est donc le demi-frère, par son père, de Sigurðr. Il ne fait guère de doutes, pourtant, que les deux personnages aient appartenu, d'abord, à deux traditions différentes. Helgi est éponyme de plusieurs toponymes norvégiens ou allemands.

Les Nornes sont des divinités du destin, notamment du destin attaché à chaque individu. Snorri Sturluson voudra, dans son *Edda* dite *en prose*, en faire l'équivalent des Parques grecques et en limiter le nombre à trois, au demeurant tissandières, appelées Skuld (avenir), Verðandi (présent) et Urðr (passé). Il s'agit certainement d'une invention savante. Au demeurant, seule Urðr est attestée par d'autres sources. La vérité doit plutôt être, conformément d'ailleurs à ce qui nous est dit dans le *Fáfnismal* (dont quelques strophes sont citées dans notre saga, celle précisément qui parle des Nornes, mais ici en prose, chapitre 18) qu'il y avait une Norne pour chaque être humain.

5. J'ai traduit par « glaive », mais le texte donne *laukr*, littéralement poireau ou oignon. *Laukr* est un *heiti* tout à fait banal en poésie scaldique pour glaive, épée. Pourtant, l'oignon, le poireau ou toute autre plante à bulbe entrent conventionnellement dans la fabrication de breuvages magiques. Il se peut que Sigmundr offre une épée à son fils, mais il ne faut pas écarter l'hypothèse d'un rite magique que dénoterait son geste.

6. Ceci pour vérifier la fin de la note précédente. Donner un nom à un être humain est une opération sacrée puisque, par là, on l'introduit officiellement dans un lignage — ce pourquoi la règle de l'allitération des prénoms prévalait sans doute dans la Germanie ancienne (voyez ici même *S*igi-*S*igmundr-*S*infjötli-*S*igurðr-*S*vanhildr). C'est ainsi que, selon les *Grímnismál*, Frigg sauve la vie des Uinniles contre lesquels est fâché Óðinn : elle les amène à se présenter à lui, au lever du dieu, après avoir laissé

Hringstaðir [7] et Sólfjöll et une épée, souhaitant qu'il obtînt grande distinction et tînt de la famille des Völsungar. Helgi devint magnanime et populaire, surpassant la plupart des autres hommes en tous accomplissements. On dit qu'il se rendit en expéditions guerrières quand il eut quinze hivers. Le roi Helgi était à la tête de la troupe, mais on lui adjoignit Sinfjötli et ils commandèrent tous deux cette armée.

9. De Helgi meurtrier de Hundingr

On dit que Helgi rencontra en expédition guerrière le roi qui s'appelait Hundingr. C'était un roi puissant, ayant beaucoup d'hommes et de pays. Bataille éclata entre eux, Helgi pressa ferme de l'avant, et cette bataille se conclut par la victoire de Helgi, mais le roi Hundingr tomba ainsi qu'une grande partie de sa troupe. Helgi estima alors s'être grandement accru pour avoir abattu un roi si puissant.

Les fils de Hundingr levèrent une armée contre Helgi et voulurent venger leur père. Ils livrèrent une rude bataille, Helgi marcha contre leurs rangs et attaqua l'étendard des fils de Hundingr [1] et abattit ceux que voici : Álfr et Eyjólfr, Hervarðr et Hagbarðr [2], et remporta là une célèbre victoire.

pousser leurs cheveux en les ramenant sur le visage. Óðinn les aperçoit et demande : qui sont ces « longues barbes » *(Longobardi)*, ce faisant, il vient de leur donner un nom et ne pourra plus les persécuter !

Toujours dans le même ordre d'idées : il convenait de faire un cadeau à qui l'on venait de « baptiser ».

7. Voici l'une des rares dénominations qui paraissent faire l'unanimité des commentateurs : Hringstadir est l'actuelle Ringsted, au Danemark, où se déroule une bonne part de notre saga.

1. En cas de combat, le roi ou chef de guerre se place au milieu ou à la pointe de son ordre de bataille (fylking), éventuellement entouré d'un rempart de boucliers (skjaldborg), avec son étendard. La tactique des ennemis est toujours de se porter sur ce point précis : à partir du moment où le chef est abattu, le rempart de boucliers brisé, l'étendard pris, la bataille est terminée.

2. Ici comme presque partout ailleurs, je n'entreprends pas de proposer de possibles identifications de tous les personnages qu'énumère la saga. Il peut être intéressant de noter que certains de ces noms sont semblablement énumérés dans la *Saga de Hervör et du roi Heiðrekr* (traduction française, Paris Berg International, 1988) qui présente du reste, à maints égards, de très intéressants et curieux parallèles avec *Völsunga saga*, celle-ci se passant à l'ouest de l'Europe, celle-là, à l'est (Carpathes, semble-t-il). Le seul nom à retenir ici est celui de Hagbarðr, qui fut certainement un célèbre héros danois, que connut Saxo Grammaticus (*Gesta Danorum* L. VII) et qui survit dans plusieurs ballades populaires médiévales danoises.

Et quand Helgi quitta la bataille, il trouva, dans une forêt, de nombreuses femmes de superbe apparence, encore que l'une l'emportât sur toutes les autres. Elles chevauchaient en magnifique équipage. Helgi demanda le nom de celle qui était à leur tête. Elle dit se nommer Sigrún [3] et déclara être fille du roi Högni.

Helgi dit : « Venez chez nous avec nous et soyez les bienvenues. »

La fille de roi dit : « Nous attend une autre besogne que de boire avec toi. »

Helgi répond : « Quelle est-elle, fille de roi ? »

Elle répond : « Le roi Högni m'a promis Höðbroddr, fils du roi Granmarr, et moi, j'ai promis de l'épouser, serait-il fils de corneille. Et c'est ce qui se produira, à moins que tu le lui interdises et te portes contre lui avec une armée et me ravisses, car avec aucun roi je ne voudrais partager molle couche plutôt qu'avec toi [4]. »

« Sois joyeuse, fille de roi, dit-il. Nous allons éprouver notre vaillance avant que tu lui sois donnée en mariage, lui et moi déciderons auparavant lequel l'emporte sur l'autre, il ira de la vie. »

Après cela, Helgi envoya des hommes avec des présents, convoquer du monde, et il convoqua toute cette troupe au Rauðabjörg. Il attendit là jusqu'à ce qu'une grande troupe arrive de Heðinsey [5] : alors, une nombreuse armée vint à lui du Nörvasund [6] sur de grands et beaux bateaux.

Le roi Helgi fit venir le commandant de son bateau, qui s'appelait Leifr, et demanda s'il avait compté leur troupe.

Il répondit : « Il n'est pas facile de compter, Sire, les bateaux qui sont arrivés du Nörvasund. Il y a dessus douze milliers d'hommes et beaucoup plus d'autres en outre [7]. »

Alors, le roi Helgi dit qu'il fallait prendre vers le fjord

3. Le thème des valkyries apparaît ici en force. Prêtons attention à la possible signification du nom de Sigrún : /celle qui a/ le secret de la victoire.

4. Högni, Höðbroddr, Granmarr sont bien connus de l'*Edda poétique* et de la *Saga de Hervör* (voir note 2 supra). Il est clair que l'auteur de *Völsunga* suit ici, de près, les textes poétiques que nous connaissons d'autre part.

5. Il pourrait s'agir de Hiddensee, près de Rügen, en Allemagne.

6. Quant au Nörvasund, il désigne conventionnellement dans les textes anciens en vieux norois... le détroit de Gibraltar !

7. Bien entendu, ce sont des chiffres conventionnels.

qui s'appelle Varinsfjörðr, et c'est ce qu'ils firent. Une grande tempête se leva contre eux, la mer était si démontée qu'ils entendaient les vagues gronder sur le bordage, on eût dit que les rochers s'entrechoquaient. Helgi leur dit de ne pas craindre et de ne pas prendre de ris, mais au contraire de hisser les voiles plus haut qu'avant. Il s'en fallut de peu qu'ils ne périssent avant de toucher terre. Alors arriva Sigrún, la fille du roi Högni, descendant du pays avec une grande troupe : elle les fit entrer dans un bon port qui s'appelle Gnúpalundr.

Les gens du pays virent cet événement et descendit des terres un frère du roi Höðbroddr, qui régnait à l'endroit qui s'appelle Svarinshaugr. Il les héla et demanda qui dirigeait cette grande troupe.

Sinfjötli se leva, il avait en tête un heaume brillant comme verre, portait une broigne blanche comme neige, tenait à la main une lance avec un excellent étendard et portait devant soi un écu bordé d'or. Il savait, lui, parler aux rois : « Va dire, quand tu auras donné à manger aux porcs et aux chiens et que tu retrouveras ta femme, qu'ici sont arrivés les Völsungar [8] et qu'on trouve ici dans cette troupe le roi Helgi, si Höðbroddr veut le rencontrer, son plaisir est de se battre tandis que tu baises les serves auprès du feu. »

Granmarr répondit : « Tu n'es pas capable de dire merveilles magnifiques et de raconter d'antiques souvenirs si tu mens sur le compte des chefs. La vérité, c'est que tu dois avoir été longtemps nourri dans le noir, dehors, de pâture de loups, et que tu dois avoir tué tes frères, il est étrange que tu oses entrer dans l'armée d'hommes excellents, toi qui as sucé jusqu'au sang mainte froide charogne. »

Sinfjötli répond : « Tu ne dois pas bien te rappeler que tu fus sorcière [9] à Varinsey et déclaras vouloir posséder un

8. On comparera utilement avec les poèmes d'insultes rituelles que comporte l'*Edda poétique*, en particulier *Helgakviða Hjörvarðssonar*, *Lokasenna* et, pour ce qui concerne l'extrait présent, *Helgakviða Hundingsbana* I, str. 34 et s.

9. Le texte dit *völva*, la magicienne-prophétesse attestée par diverses autres sources, dont la Völuspá (*Edda poétique*), qui met en scène précisément une *völva*, et la *Saga d'Eiríkr le rouge*.

homme [10], et que tu m'as choisi pour te servir de mari. Depuis, tu fus valkyrie à Ásgarðr et il s'en fallut de peu que tout le monde se batte à cause de toi, et je t'ai engendré neuf loups à Laganes, et je fus le père de tous. »

Granmarr répond : « Tu sais mentir en maintes choses. Je crois que tu ne pourrais être le père de personne puisque tu fus châtré par les filles du géant de Þrasnes, et tu es le fils adoptif du roi Siggeirr, et on t'a mis dans le noir dehors avec les loups et toutes les infortunes t'arrivèrent à la fois. Tu as tué tes frères et tu t'es acquis bien mauvaise réputation. »

Sinfjötli répond : « Te rappelles-tu quand tu fus la jument du cheval Grani et que je t'ai chevauché à toute vitesse à Brávöllr [11] ? Ensuite, tu fus chevrier du géant Gaulnir. »

Granmarr dit : « Je préférerais rassasier les oiseaux de ta charogne à disputer davantage avec toi. »

Alors, le roi Helgi dit : « Il vaudrait mieux pour vous, et ce serait conseil plus avisé, de vous battre que de dire de pareilles choses qu'il est honteux d'entendre, et les fils de Granmarr ne sont pas mes amis, tout rudes hommes qu'ils soient. »

Granmarr s'éloigna et alla trouver le roi Höðbroddr à l'endroit qui s'appelle Sólfjöll. Leur chevaux s'appelaient Sveipuðr et Sveggjuðr. Ils se rencontrèrent au portail de la forteresse et Granmarr eut à dire nouvelles de guerre.

Le roi Höðbroddr était en broigne et avait heaume en tête.

10. Toutes nos sources s'accordent pour dire que la pire des infamies est, pour un être humain, de se comporter comme s'il appartenait au sexe opposé, notamment en matière sexuelle. Sinfjötli accuse son interlocuteur d'*ergi*, l'homosexualité passive : c'était, selon les codes de lois, un óbótamál, un cas d'insulte si grave que la loi ne prévoyait pas de possibilité de compensation pour une telle offense. D'autre part, Snorri Sturluson dit dans son *Ynglinga Saga* (premier texte de sa *Heimskringla*) que l'exécution de l'opération magique dite *sejðr* (voir note 1 au chapitre 7) s'accompagnait d'un tel épuisement qu'elle mettait l'homme qui la pratiquait en état d'*ergi*, ce pourquoi, toujours selon lui, la pratique était la spécialité des femmes.

11. Nous avons dit que la personnalité de Sinfjötli est des plus difficiles à cerner. En voici la preuve. Sinfjötli s'identifierait ici plus ou moins au dieu Loki, dont un mythe fort élaboré relaté par Snorri Sturluson dans son *Edda* dit qu'il se métamorphosa en jument pour empêcher le géant constructeur d'Ásgarðr et son cheval merveilleux d'exécuter le travail fabuleux qu'il s'était engagé à accomplir dans un délai précis. Le cheval Sleipnir, monture d'Óðinn et père de Grani, serait né de ces monstrueuses amours. Sinfjötli démarque d'ailleurs la strophe du Lokasenna, dans l'*Edda poétique*, où Loki se vante de cet exploit.

Il demanda qui était là — « et pourquoi avez-vous l'air si courroucés ? »

Granmarr dit : « Voici les Völsungar venus, ils ont douze milliers d'hommes à terre et sept milliers près de l'île qui s'appelle Sök, mais leur plus grande troupe est cependant à l'endroit qui s'appelle Grind, et je crois qu'à présent, Helgi veut combattre. »

Le roi dit : « Convoquons nos hommes par tout notre royaume et portons-nous contre eux. Que celui qui veut se battre ne reste pas chez lui. Envoyons un message aux fils de Hringr, au roi Högni et à Álfr le vieux. Ce sont de grands guerriers. »

Ils se rencontrèrent à l'endroit qui s'appelle Frekasteinn [12], rude bataille éclata là. Helgi se porta contre leur ordre de bataille. Il y eut grande hécatombe. Ils virent alors une grande troupe de vierges au bouclier [13], on eût dit flammes brûlantes. Il y avait là Sigrún, fille du roi. Le roi Helgi attaqua le roi Höðbroddr et l'abattit sous son étendard.

Alors, Sigrún dit : « Sois remercié de cette prouesse. Nous allons maintenant répartir les terres. Voici un jour de grande liesse pour moi, tu en retireras honneur et renom, toi qui as abattu un si puissant roi. »

Le roi Helgi prit ce royaume et y resta longtemps, il épousa Sigrún et devint un roi renommé et excellent, et il n'interviendra plus désormais dans cette saga.

10. Mort de Sinfjötli

Les Völsungar rentrèrent chez eux, ayant encore grandement accru leur renom. Sinfjötli reprit ses expéditions guerrières. Il vit une belle femme et eut grande envie de la posséder. Cette femme, le frère de Borghildr qu'avait épousée le roi Sigmundr la demanda également en mariage. Ils vidèrent cette querelle par la bataille, et Sinfjötli abattit ce roi. Il guerroya en divers lieux, livrant maintes batailles, et remporta

12. Frekasteinn serait littéralement la pierre de Freki, qui est le nom d'un des deux loups qui accompagnent constamment Óðinn. Frekasteinn est mentionné de nombreuses fois dans l'*Edda*, et encore une fois surtout dans *Helgakviða Hundingsbana* II.

13. Les vierges au bouclier, *skjaldmeyjar*, désignent conventionnellement les valkyries.

constamment la victoire. Il devint le plus renommé et le plus excellent des hommes et rentra chez lui en automne avec force bateaux et beaucoup de biens. Il dit les nouvelles à son père, qui le dit à la reine. Elle demanda à Sinfjötli de quitter le royaume, déclarant qu'elle ne voulait pas le voir. Sigmundr dit qu'il ne le laisserait pas partir et offrit à la reine de lui verser compensation par de l'or et beaucoup de biens, bien qu'il n'eût jamais encore versé compensation pour personne, dit qu'il n'y avait aucun renom à se quereller avec une femme. Elle ne put donc parvenir à ses fins.

Elle dit : « Vous en déciderez, Sire, il sied qu'il en soit ainsi. »

Elle fit alors un festin de funérailles pour son frère [1], sur le conseil du roi, prépara magnifiquement ce banquet et y invita force hommes importants. C'est elle qui portait à boire aux gens. Elle se présenta devant Sinfjötli, portant une grande corne.

Elle dit : « Bois donc, fils adoptif. »

Il prit la corne, regarda dedans et dit : « Cette boisson est empoisonnée. »

Sigmundr dit : « Donne-la moi. »

Il la vida. La reine dit : « Pourquoi faut-il que ce soient d'autres qui boivent la bière pour toi ? »

Elle apporta la corne une seconde fois : « Bois, maintenant », et le défia par maintes fois.

Il prit la corne et dit : « Cette boisson est viciée. »

Sigmundr dit : « Donne-la moi. »

Une troisième fois, elle vint le prier de la vider s'il avait le cœur d'un Völsungr.

Sinfjötli prit la corne et dit : « Il y a du venin dans cette boisson. »

Sigmundr répondit : « Filtre-la à travers ta barbe, fils », dit-il.

Le roi était très ivre alors, c'est pourquoi il parlait ainsi. Sinfjötli but et s'effondra aussitôt.

Sigmundr se leva et son deuil faillit le faire mourir, il prit le cadavre dans ses bras, s'en alla à une forêt et arriva finalement à un fjord. Là, il vit un homme dans une petite

1. Un homme n'était pas convenablement mort tant que ses héritiers ou sa famille n'avaient pas célébré son festin de funérailles, *erfi*. On en trouvera d'autres exemples dans la suite de cette saga. Voyez aussi la *Saga des vikings de Jómsborg*, Bayeux, Heimdal, 1982 à propos du roi Sveinn.

barque. Cet homme lui demanda s'il voulait qu'il lui fasse traverser le fjord. Il accepta. Le bateau était si petit qu'il ne pouvait les transporter tous, le cadavre fut transporté le premier et Sigmundr marcha le long du fjord. Sur ce, le bateau, de même que l'homme, disparurent de la vue de Sigmundr [2].

Après cela, Sigmundr retourna chez lui, chassa la reine, et peu après, elle mourut. Le roi Sigmundr continua de gouverner son royaume et l'on estime que ce fut le plus grand champion et le plus grand roi selon l'ancienne coutume [3].

11. Mort de Sigmundr fils de Völsungr

Il y a eu un roi qui s'appelait Eylimi, puissant et renommé. Sa fille s'appelait Hjördís, la plus belle et la plus sage des femmes. Et le roi Sigmundr apprit qu'elle était à son gré, ou alors, personne d'autre. Il alla rendre visite au roi Eylimi. Celui-ci fit un grand banquet en son honneur puisqu'il ne venait pas en expédition guerrière. Ils échangèrent des invitations afin que tout se passe avec amitié et non par hostilité. Ce banquet fut donné magnifiquement, grande quantité de gens y vinrent. Place fut faite partout au roi Sigmundr et tous moyens de transport lui furent accordés ; ils vinrent donc au banquet et les deux rois occupèrent la même halle.

Était venu aussi le roi Lyngvi, fils du roi Hundingr, lui aussi voulait devenir le gendre du roi Eylimi. Celui-ci considéra qu'ils ne devaient pas n'avoir qu'un seul but à leur venue, et qu'il fallait s'attendre à hostilités de leur part s'ils n'obtenaient pas satisfaction.

Il dit donc à sa fille : « Tu es une femme avisée, et j'ai

2. Bien entendu, on pense à Charon et sa barque, ou au motif du passeur des âmes vers l'autre monde. Il est clair que c'est Óðinn qui mène cette barque. On se rappellera que c'était le grand psychopompe de cette religion.

3. Je traduis littéralement. Le vieux norois n'a pas de mot pour « religion ». Il le rend par *siðr* qui convoie l'idée de pratique, de coutume. Le fait est que cette religion se connaissait avant tout, sinon exclusivement, par des actes, des pratiques rituelles : pas de dogmes, pas de « foi », pas de « prières », pas de caste spécialisée de « prêtres ». L'ancienne coutume : la religion païenne. La notation date le texte, elle ne peut être que le fait d'un auteur qui connaît la « nouvelle coutume », le christianisme.

dit que tu te choisirais seule un mari. Choisis maintenant parmi ces deux rois, et là-dessus, mon avis sera le tien. »

Elle répondit : « Difficile me paraît cette affaire, pourtant, je choisirai le roi qui est le plus renommé, et c'est le roi Sigmundr, bien qu'il soit fort avancé en âge. »

Et elle lui fut donnée, et le roi Lyngvi s'en alla. Sigmundr prit femme et épousa Hjördís. De jour en jour, le festin était meilleur et plus magnifique.

Après cela, le roi Sigmundr s'en alla chez lui en Húnaland, et le roi Eylimi, son beau-père, avec lui, et il s'occupa de son royaume. Mais le roi Lyngvi et ses frères rassemblèrent une armée et marchèrent contre le roi Sigmundr car en toutes affaires, ils retiraient toujours le pire lot, ce qui rendait ces affaires impossibles. Ils voulurent donc surpasser l'ardeur des Völsungar, arrivèrent en Húnaland et envoyèrent un message au roi Sigmundr, ne voulant pas l'attaquer à l'improviste et sachant bien qu'il ne fuirait pas.

Le roi Sigmundr déclara qu'il viendrait à la bataille. Il rassembla une armée. Pour Hjördís, on la conduisit à une forêt avec une servante, et elles furent accompagnées de beaucoup de biens. Elle resta là tandis qu'ils se battaient.

Les vikings [1] bondirent de leurs bateaux avec une armée invincible. Le roi Sigmundr et Eylimi dressèrent leurs étendards et l'on souffla dans les lúðr [2]. Le roi Sigmundr fit sonner la trompe qu'avait possédée son père et excita ses hommes. Il avait une troupe beaucoup plus petite. Rude bataille éclata alors et tout vieux qu'il fût, Sigmundr combattit vaillamment et fut toujours le plus avancé de ses hommes. Écu ni broigne ne tenaient devant lui, il rompit constamment les rangs de ses ennemis ce jour-là et nul ne pouvait voir comment les choses se passeraient entre eux. Il y eut force épieux et flèches dans les airs ce jour-là. Ses dises prophétesses [3] le

1. Notons que le mot « víkingr » est clairement péjoratif sous la plume des *sagnamenn*. Dans les textes traduits, il rend le latin *tyrannus*.

2. J'ai laissé le mot *lúðr*, moderne *lur*, tel quel. Il s'agissait de longues trompes, assez semblables à l'alpenhorn suisse ou allemand, qui se présentaient souvent par paires. C'était peut-être le signe distinctif, s'il faut en croire les gravures rupestres de l'âge du bronze scandinave (1500 à 400 avant Jésus-Christ), des Dioscures de cette religion.

3. Les dises (*dísir*, voyez sanskrit *dhīsanas*) reviennent plusieurs fois dans la saga. Il s'est vraisemblablement agi de divinités à la fois tutélaires de la fertilité-fécondité (elles présidaient à la naissance des êtres humains) et du destin, d'où le qualificatif « prophétiques » que leur donne le texte, qui les appelle *spádísir*.

protégèrent tant qu'il ne fut pas blessé et nul ne savait le nombre des hommes qui tombaient devant lui. Il avait les deux bras ensanglantés jusqu'à l'épaule.

La bataille ayant duré un moment, un homme entra dans la mêlée, portant chapeau incliné et manteau à capuchon bleu. Il avait un seul œil, et une lance à la main [4]. Cet homme se porta contre le roi Sigmundr et brandit sa lance contre lui. Et alors que le roi Sigmundr frappait ferme, son épée arriva sur la lance et se brisa en deux morceaux.

Puis il y eut hécatombe, la chance [5] du roi Sigmundr avait disparu et ses hommes tombèrent en grand nombre. Le roi ne se protégeait pas et excitait fort ses troupes. Mais ce fut comme on dit : on ne peut en découdre contre beaucoup. Dans cette bataille périrent le roi Sigmundr et le roi Eylimi, son beau-père, à la pointe de l'ordre de bataille, ainsi que la plus grande partie de ses troupes.

12. De la reine Hjördís et du roi Álfr

Le roi Lyngvi se porta alors vers le palais du roi Sigmundr, dans l'intention d'enlever la fille du roi, mais il n'y réussit pas. Il n'y trouva ni femme ni biens. Il traversa le pays et confia le royaume à ses hommes, estimant avoir occis toute la famille des Völsungar et pensant ne plus avoir à craindre de ce côté-là.

Après la bataille, pendant la nuit, Hjördís passa parmi les morts et arriva à l'endroit où gisait le roi Sigmundr ; elle demanda si l'on pouvait le guérir.

Mais il répondit : « Plus d'un revit alors que l'espoir est mince ; pour moi, ma chance a disparu si bien que je ne veux pas me faire soigner. Óðinn ne veut pas que nous brandissions l'épée puisque la voici cassée. J'ai livré bataille tant qu'il lui a plu. »

4. On a reconnu Óðinn, déjà maintes fois décrit. La lance est en effet son attribut, elle s'appelle Gungnir.

5. Notre saga livre une véritable débauche de termes qui se traduisent tous par notre mot « chance ». Voir sur ce point R. Boyer : « *Fate as a deus otiosus in the Islendingasögur : a romantic view ?* » dans *Sagnaskemmtun. Studies in honour of Hermann Palsson*, ed. by R. Simek et alia, Wien, 1986, p. 61-78, ou l'introduction à la *Saga des Chefs du Val-au-lac*, dans *Sagas islandaises, op. cit.*, p. 1785-1793. Le texte emploie ici le vocable *heill*, bonne chance.

Elle dit : « Il me semblerait tout à fait requis que tu sois soigné et venges mon père. »

Le roi dit : « Cela est destiné à d'autres. Tu es enceinte d'un garçon, élève-le bien et soigneusement, ce garçon sera le plus noble et le plus éminent de notre famille. Conserve bien aussi les fragments de l'épée. On pourra en faire une bonne épée qui s'appellera Gramr, que notre fils portera et avec laquelle il accomplira mainte prouesse que l'on n'oubliera jamais, et son nom durera tant que tiendra le monde. Contente-toi de cela ; pour moi, mes blessures m'épuisent et je vais maintenant rendre visite à nos parents décédés. »

Hjördís le veilla jusqu'à ce qu'il mourut, et alors, ce fut le point du jour. Elle vit que beaucoup de bateaux avaient accosté.

Elle dit à la serve : « Nous allons échanger nos vêtements et tu vas prendre mon nom et dire que tu es la fille du roi. »

C'est ce qu'elles firent. Les vikings vinrent à voir cette grande hécatombe, et aussi, les deux femmes dans la forêt, ils comprirent que cela devait signifier grandes nouvelles et sautèrent de leurs bateaux. Commandait cette troupe Álfr, fils du roi Hjálprekr de Danemark. Il avait navigué le long des côtes du pays avec son armée ; ils passèrent parmi les morts. Ils virent là une grande hécatombe.

Le roi ordonna de se mettre en quête des femmes et c'est ce qu'ils firent. Il demanda qui elles étaient et si invraisemblable que ce fût, ce fut la serve qui répondit, elle dit la mort du roi Sigmundr et du roi Eylimi et de maints autres hommes importants, et aussi qui avait fait cela. Le roi demanda si elles savaient où était caché l'argent du roi.

La serve répondit : « Il y a toutes chances pour que nous le sachions » et elle montra où était ce bien. Et ils trouvèrent grande richesse, si grande qu'on estimait n'avoir jamais vu autant d'objets précieux assemblés en un même lieu. Ils les portèrent aux vaisseaux du roi Álfr. Hjördís le suivit ainsi que la serve. Il se rendit alors dans tous ses états, disant qu'étaient tombés là les rois les plus renommés. Le roi s'assit à la barre, et les femmes, à l'avant du bateau. Il leur tint conversation et apprécia fort leurs propos.

Le roi arriva dans son royaume avec grandes richesses. Álfr était le plus accompli des hommes.

Quand il eut été un court moment chez lui avec elles, la

reine, mère du roi, demanda à Álfr, son fils : « Pourquoi est-ce cette belle femme qui porte le moins de bracelets et le costume le plus mauvais, il me semble que c'est celle que vous avez le moins prisée qui soit supérieure ! »

Il répondit : « Je me suis bien douté qu'elle ne portait pas marque de serve et lorsque nous nous sommes rencontrés, elle a su faire seyant accueil aux hommes de distinction. Nous allons en faire l'épreuve. »

Et une fois, alors que l'on était à boire, il se trouva que le roi engagea conversation avec elles et dit : « Comment distinguez-vous le jour de la nuit lorsque le jour point et que l'on ne voit pas les astres ? »

La serve répondit : « J'en prends pour signe que, dans mon enfance, j'avais coutume de boire beaucoup dans la dernière partie de la nuit si bien que, maintenant que je ne le fais plus, j'ai pris l'habitude de me réveiller à la même heure, et voilà le signe dont je me sers. »

Le roi sourit et dit : « Bien mauvaises manières pour une fille de roi ! » Il alla alors trouver Hjördís et lui posa la même question. Elle lui répondit : « Mon père me donna une bague d'or douée de quelque vertu. Elle devenait froide autour de mon doigt dans la dernière partie de la nuit. Voilà le signe dont je me sers. »

Le roi répondit : « Voilà bien de l'or à porter pour une serve ! Voici assez longtemps qu'elles se cachent de moi. Je me serais comporté envers toi comme si nous étions également enfants de rois tous les deux, si tu l'avais dit ; mais l'on va encore améliorer tes mérites, car tu vas être ma femme, et je te verserai un douaire [1] lorsque tu m'auras donné un enfant. »

Elle répondit pour dire toute la vérité sur sa condition. On la tint en grand honneur et elle fut estimée la plus digne des femmes.

1. Lors d'un mariage — et l'on aura noté à quel point ces questions sont importantes dans notre texte, au demeurant littéralement envoûté par l'or et les richesses — il allait de soi que la femme apportait une dot (*heimanfylgja*), laquelle décidait souvent de la conclusion du mariage qui, en tout état de cause, était considéré plus comme une « affaire » (*kaup*, sur le verbe *kaupa*, acheter) que comme une union sentimentale. En revanche, l'homme devait fournir un douaire (*mundr*) qui restait la propriété de la femme en cas de décès de son mari. On entend bien qu'il s'agit d'assurer la sécurité des enfants qui naîtront du mariage : d'où la réflexion du roi !

13. De Sigurðr meurtrier de Fáfnir et de Reginn

On dit maintenant que Hjördís mit au monde un garçon et que ce garçon fut apporté au roi Hjálprekr. Celui-ci se réjouit quand il vit les yeux aigus qu'il avait, dit qu'il n'aurait pas son pareil ni équivalent, et il fut aspergé d'eau [1] et reçut le nom de Sigurðr. De lui, tout le monde dit unanimement que, pour la conduite et par la taille, il n'avait pas son semblable. Il fut élevé là, chez le roi Hjálprekr, avec grande affection. Lorsque l'on mentionne tous les plus excellents hommes et les rois dans les sagas anciennes, Sigurðr vient en premier lieu pour la force et l'accomplissement, la bravoure et la vaillance qu'il a possédés plus que tout autre dans la moitié nord du monde. Sigurðr grandit là, chez Hjálprekr, et tout le monde l'aimait. Grâce à lui, le roi Álfr fut fiancé à Hjördís et énoncé le montant du douaire qu'elle aurait.

Le père adoptif [2] de Sigurðr s'appelait Reginn et était fils de Hreiðmarr [3]. Il lui enseigna les exercices physiques, les tables et les runes [4] et lui apprit à parler beaucoup de langues,

1. On ne sait si cette cérémonie *(ausa barn vatni)* est réellement d'origine païenne — chose en soi non invraisemblable, ce serait une lustration bien connue d'autre part dans toutes sortes d'autres religions et cultures — ou si elle veut être un parallèle au baptême chrétien. La plupart de nos sources en font état.

2. Comme nous l'avons déjà vu, chapitre 1 note 6, il s'agit de la coutume du *fóstr* : ajoutons qu'elle est peut-être un emprunt à la culture celtique.

3. Notre texte est donc bien d'accord avec l'*Edda*, qu'il a bien lue.

4. Par « tables », il n'est pas nécessaire d'entendre les échecs, bien que ce jeu paraisse avoir été connu assez tôt dans le Nord, en provenance d'Asie mineure. On peut aussi bien renvoyer au jeu de *hneftafl*, qui évoquerait assez bien notre jeu du « loup et des agneaux ». Quant aux runes, je saisis cette occasion, puisqu'elles vont jouer, à diverses reprises, un rôle si important dans notre saga, pour préciser que l'acception dans laquelle elles sont prises dans ce texte est tout à fait récusable et a causé trop d'erreurs sur leur compte pour que l'on ne réagisse pas ici, au moins brièvement. Les runes, qui surgissent en Germanie vers l'an 200 de notre ère, ne sont en rien des signes magiques. C'était une écriture comme une autre, parfaitement apte à exprimer tous les phonèmes du germanique commun. Comme l'a montré Lucien Musset dans son *Introduction à la runologie*, elles pouvaient servir indifféremment à tous les usages possibles, profanes comme sacrés. Mais évidemment, il était tentant d'en faire des signes magiques, fruits d'un savoir ésotérique qui nécessitait une longue initiation. Des textes comme les *Hávamál*, dans l'*Edda poétique*, le confirmeraient. Cela ne résiste pas à l'analyse, même si le mot *rún* lui-même peut connoter l'idée de secret, mystère chuchoté. En tout cas, ce sont les sagas légendaires qui ont fait la fortune de l'acception magique de ce terme. Et Völsunga en est un bon exemple.

comme il était fréquent alors pour les fils de rois, ainsi que beaucoup d'autres choses.

Un jour qu'ils étaient tous deux ensemble, Reginn demanda à Sigurðr s'il savait combien d'argent avait possédé son père et qui le gardait. Sigurðr répondit pour dire que c'étaient des rois qui le gardaient.

Reginn dit : « Leur fais-tu bien confiance ? »

Sigurðr répondit : « Il leur sied de le garder jusqu'à ce qu'il nous soit utile car ils s'entendent mieux à en prendre soin que moi. »

Une seconde fois, Reginn vint à parler à Sigurðr et dit : « Il est étrange que tu veuilles être le palefrenier des rois et aller comme un va-nu-pieds. »

Sigurðr répondit : « Mais non, ce n'est pas cela, nous avons décidé de tout avec eux. Nous sommes attitré aussi à avoir tout ce que nous voulons. »

Reginn dit : « Demande-lui de te donner un cheval. »

Sigurðr répondit : « Ce sera aussitôt que je le voudrai. »

Sigurðr alla trouver le roi. Celui-ci dit à Sigurðr : « Que veux-tu recevoir de nous ? »

Sigurðr répondit : « Nous voulons un cheval pour nous divertir. »

Le roi dit : « Choisis-toi un cheval et tout ce que tu voudras parmi nos biens. »

Le lendemain, Sigurðr alla à la forêt et rencontra un vieil homme à longue barbe [5]. Celui-ci était inconnu de lui. Il demanda à Sigurðr où il allait.

Il répondit : « Nous devons nous choisir un cheval. Décides-en avec nous. »

Il dit : « Nous allons chasser les chevaux jusqu'à la rivière qui s'appelle Busiltjörn. »

Ils poussèrent les chevaux dans la rivière profonde, et tous revinrent à terre sauf un. C'est celui-là que prit Sigurðr. Il était de couleur grise et jeune, de grande taille et beau. Personne ne l'avait encore monté.

L'homme à la barbe dit : « Ce cheval descend de Sleipnir [6] et il faudra l'élever soigneusement car ce sera le meilleur des chevaux. »

5. C'est encore un des attributs d'Óðinn.

6. On a déjà vu que Sleipnir, né des amours monstrueuses de Loki, est la monture d'Óðinn. Remarquons le rôle capital que jouent les chevaux dans l'histoire des Völsungar.

L'homme disparut alors. Sigurðr appela ce cheval Grani et ce fut le meilleur cheval au monde. C'était Óðinn qui l'avait trouvé.

Reginn dit encore à Sigurðr : « Vous avez trop peu d'argent. Nous nous affligeons que vous couriez comme gamin de village, mais je sais grand espoir d'argent à te dire et l'on peut s'attendre, si tu l'obtiens, qu'il y ait honneur et estime à en retirer. »

Sigurðr demanda où c'était et qui le gardait.

Reginn répondit : « Celui-là s'appelle Fáfnir qui se trouve à peu de distance d'ici. L'endroit s'appelle Gnitaheiðr. Quand tu y arriveras, tu diras que tu n'as jamais vu plus d'or en un même endroit, et tu n'as pas besoin de davantage même si tu étais le plus vieux et le plus renommé des rois. »

Sigurðr répondit : « Je connais la parentèle de ce serpent, quoique je sois jeune, et j'ai entendu dire que personne n'ose se présenter devant lui en raison de sa taille et de sa méchanceté. »

Reginn répondit : « Mais non ! Il a la taille qu'ont coutume d'avoir les autres serpents de bruyère et l'on exagère beaucoup plus qu'il ne faut là-dessus, et c'est ce qu'auraient pensé tes parents. Tu as beau être de la famille des Völsungar, tu ne dois pas avoir leur caractère, eux qui furent les premiers en toutes distinctions. »

Sigurðr répondit : « Il se peut que nous n'ayons pas grand-chose de leur ardeur ou de leur talent, mais il n'est pas nécessaire de nous exciter alors que nous sommes à peine encore sorti de l'enfance. Et pourquoi nous presses-tu tant à cela ? »

Reginn répondit : « Il existe une saga là-dessus, et je vais te la dire. »

Sigurðr dit : « Raconte-la moi. »

14. Du paiement de la loutre

« Le début de cette saga, c'est que mon père s'appelait Hreiðmarr, un homme grand et riche. Son fils s'appelait Fáfnir, le second, Otr [1] et j'étais le troisième, le plus petit

1. *Otr* signifie littéralement loutre. Les prénoms zoophores sont légion dans cette culture.

pour l'accomplissement et l'honneur. Je savais travailler le fer et l'argent et l'or, et de chaque chose je faisais quelque objet utile. Otr, mon frère, avait d'autres industries et une autre nature. C'était un grand pêcheur, et plus éminent que les autres hommes, il avait l'apparence d'une loutre pendant le jour et était constamment dans la rivière, remontant du poisson dans sa gueule. Il rapportait ses prises à son père, ce qui lui était d'un grand secours. Il avait tout à fait l'apparence d'une loutre, rentrait tard le soir et mangeait les yeux fermés et tout seul car en terre sèche, il ne pouvait voir. Fáfnir était de beaucoup le plus grand et le plus cruel et il voulait que toutes choses lui fussent déférées.

Il y avait un nain qui s'appelait Andvari, dit Reginn. Il était tout le temps dans la cascade qui s'appelait Andvarafors [2], sous la forme d'un brochet, et il trouvait là sa nourriture car il y avait quantité de poissons dans cette cascade. Otr, mon frère, allait toujours dans cette cascade, il remontait le poisson dans sa gueule et les posait à terre un à un.

Óðinn, Loki et Hoenir [3] allaient leur chemin et arrivèrent à Andvarafors. Otr venait de prendre un saumon et le mangeait, yeux fermés, sur la berge de la rivière. Loki prit une pierre et frappa à mort la loutre. Les Ases s'estimèrent très heureux de leur prise et dépouillèrent la loutre. Ce soir-là, ils arrivèrent chez Hreiðmarr et lui montrèrent leur prise. Alors, nous nous emparâmes d'eux et leur dîmes que, pour rançon et rachat de leur vie, ils devaient remplir d'or la peau et la recouvrir à l'extérieur avec de l'or rouge. Ils envoyèrent alors Loki se procurer de l'or. Il arriva chez Rán [4] et se procura son filet, alla à l'Andvarafors et jeta le filet devant le brochet, et celui-ci sauta dedans. Alors, Loki dit :

2. C'est-à-dire la cascade *(fors)* d'Andvari.

3. Il est remarquable que notre saga donne cette triade divine, où Hoenir, qui est presque inconnu, figure. C'est la même triade exactement qui est créditée, dans les Eddas, de la création du premier couple humain. Il faut tenir que l'auteur a voulu exploiter un motif connu d'après ses lectures.

4. Rán (dont le nom signifie pillage) est la femme d'Aegir (dont le nom est l'équivalent philologique exact du grec *okeanos*), dieu des mers. Snorri Sturluson nous rapporte un mythe selon lequel, armée d'un filet (d'où la démarche, ici, de Loki) elle guette les marins qui ont l'imprudence de se pencher par-dessus le bordage du bateau : elle leur prend alors la tête dans son filet et les entraîne au fond des eaux.

Qu'est-ce que ce poisson
Qui court dans le fleuve
Et ne sait parer le péril ?
Ta tête,
Rachète-la des enfers,
Trouve-moi la flamme du fleuve [5].

(Andvari dit :)
Andvari je m'appelle,
Óinn [6] s'appelait mon père.
Par mainte cascade ai couru.
La sinistre Norne
Assigna autrefois
Que je pataugerais dans l'eau.

Loki vit l'or que possédait Andvari. Pourtant, quand celui-ci l'eut remis, il avait conservé un anneau, et Loki le lui prit. Le nain entra dans la pierre [7] en disant que quiconque posséderait cet anneau, de même que tout cet or, ce serait sa mort [8]. Les Ases rapportèrent l'argent à Hreiðmarr, bourrèrent la peau de loutre et la mirent sur pied. Puis, les Ases durent entasser de l'or à côté et recouvrir toute la peau à l'extérieur. Mais quand ce fut fait, Hreiðmarr avança et vit un poil de moustache qu'il ordonna de recouvrir. Alors, Óðinn retira de son bras l'anneau qui venait d'Andvari et en cacha le poil. Loki chanta :

L'or t'est remis,
Mais tu as grand paiement
Pour le prix de ma tête ;
A ton fils, sort heureux
Ne sera point assigné :
Cela sera votre mort à tous deux !

5. La flamme du fleuve est une image convenue *(kenning)* des scaldes pour dire : l'or, Aegir (voir note précédente) étant censé éclairer son palais au fond des mers avec de l'or pur.
6. Óinn (ou Áinn) est le nom d'un nain sur lequel nous ne savons rien de plus.
7. La croyance populaire était — et demeure dans le folklore — que les nains, qui sont les morts, habitent dans les pierres et ne peuvent supporter la lumière du jour.
8. Voilà donc introduit le thème majeur de la saga : la malédiction fatale attachée à l'or d'Andvari. On le verra revenir régulièrement à chacun des temps forts de la saga.

« Ensuite, Fáfnir tua son père, dit Reginn, et l'assassina, et moi, je n'obtins rien de cet argent. Il devint si méchant qu'il se coucha dehors et ne permit à personne de jouir de l'argent en dehors de lui-même, il devint ensuite le pire des serpents et il est maintenant lové sur cet argent. Pour moi, j'allai chez le roi et je me fis son forgeron. Et voilà ma saga, qui dit que je n'ai pas reçu l'héritage de mon père et que mon frère ne m'a rien versé. Cet or est appelé depuis paiement pour la loutre et toute cette histoire vient de là. »

Sigurðr répondit : « Tu as fait grande perte, et tes parents ont été extrêmement méchants. Fabrique donc une épée par ta dextérité, telle qu'il n'y en ait pas d'aussi bonne et que je puisse accomplir des prouesses si j'en ai le cœur, à supposer que tu veuilles que je tue le dragon. »

Reginn dit : « Je le ferai en confiance, et tu pourras tuer Fáfnir avec cette épée. »

15. Reginn forge l'épée

Reginn fabriqua donc une épée et la remit à Sigurðr. Celui-ci la prit et dit : « Voilà donc ton travail, Reginn », et il frappa l'enclume, et l'épée se brisa. Il jeta la lame et lui demanda d'en forger une meilleure.

Reginn fit une autre épée et la remit à Sigurðr. Il regarda. « Celle-là devrait te plaire, mais il est difficile de forger pour vous. » Sigurðr éprouva cette épée et la brisa comme la précédente.

Alors Sigurðr dit à Reginn : « Il faut que tu sois semblable à tes aïeux, on ne peut te faire confiance. » Il alla trouver sa mère, elle lui fit bel accueil, ils conversèrent et burent.

Alors Sigurðr dit : « Ce que nous avons entendu dire est-il juste : le roi Sigmundr vous a remis l'épée Gramr en deux morceaux ? »

Elle répondit : « C'est vrai. »

Sigurðr dit : « Remets-la moi, je la veux. »

Elle dit que, vraisemblablement, il gagnerait du renom et lui remit l'épée.

Sigurðr alla trouver Reginn et lui demanda d'en faire une épée selon ses capacités. Reginn se fâcha, il alla à la forge avec les fragments de l'épée, pensant que Sigurðr était ardent de posséder l'objet forgé. Reginn fit donc une épée. Quand

il la retira de l'âtre, les compagnons forgerons eurent l'impression que du feu brûlait sur les tranchants, Reginn pria Sigurðr de prendre cette épée, déclarant qu'il n'était pas capable d'en forger une si celle-là cassait. Sigurðr frappa l'enclume et la fendit jusqu'à la base, l'épée n'éclata ni ne se brisa. Il la loua fort, alla à la rivière avec un flocon de laine qu'il jeta dans le courant, et il fut tranché quand il toucha l'épée. Alors, Sigurðr s'en alla joyeux chez lui.

Reginn dit : « Il vous faut maintenant accomplir votre promesse, à présent que j'ai fait cette épée, et aller trouver Fáfnir. »

Sigurðr répondit : « Nous l'accomplirons, mais auparavant, nous ferons autre chose : venger mon père. »

Sigurðr était d'autant plus populaire qu'il prenait de l'âge, auprès de tout le monde, en sorte que tout un chacun l'aimait de tout son cœur.

16. Sigurðr rencontre Gripir

Il y avait un homme qui s'appelait Grípir et était frère de la mère de Sigurðr. Peu après que l'épée fut faite, Sigurðr alla trouver Grípir parce qu'il avait le don de prophétie et connaissait d'avance la destinée des gens. Sigurðr s'enquit de ce qu'il en serait de sa vie. Mais Grípir différa longtemps ; finalement, à cause des prières instantes de Sigurðr, il lui dit toute sa destinée telle qu'elle se produisit ensuite. Quand Grípir eut dit ces choses que Sigurðr requérait, celui-ci revint chez lui.

Bientôt après, lui et Reginn se rencontrèrent. Alors, celui-ci dit. « Tuez Fáfnir comme vous l'avez promis. »

Sigurðr répondit : « Je vais le faire, mais je ferai toutefois autre chose d'abord : venger le roi Sigmundr et nos autres parents qui tombèrent dans cette bataille. »

17. Sigurðr venge son père

Sigurðr alla trouver les rois et leur dit : « Nous sommes resté ici un moment et nous avons à vous récompenser de votre affection et de tout l'honneur que vous m'avez fait. Nous voulons maintenant quitter le pays et trouver les fils

de Hundingr, et je voudrais que vous sachiez que les Völsungar ne sont pas tous morts. Nous voulons avoir pour cela votre soutien. »

Les rois déclarèrent qu'ils fourniraient tout ce qu'il requerrait.

On équipa alors une grande troupe et tout fut préparé au mieux, bateaux et tout le matériel de guerre, afin que son expédition fût des plus honorables. Sigurðr commanda le dreki [1] le plus grand et le plus magnifique. Les voiles étaient toutes décorées et superbes à voir. Ils cinglèrent par bon vent. Quelques jours s'étant écoulés, survint un gros temps avec de la tempête, et la mer était comme du sang. Sigurðr n'ordonna pas d'amener les voiles bien qu'elles fussent toutes déchirées. Au contraire, il ordonna de les hisser encore plus haut.

Comme ils cinglaient devant un promontoire rocheux, un homme héla le bateau et demanda qui avait le commandement de la troupe. On lui dit que le chef était Sigurðr, fils de Sigmundr, qui était maintenant le plus renommé des jeunes hommes.

L'homme répondit. « Tout le monde dit de lui la même chose : que les fils de rois ne peuvent s'égaler à lui. Je voudrais que vous ameniez les voiles sur un bateau et me preniez à bord. »

Ils lui demandèrent son nom. Il répondit.

Hníkarr on m'appelait [2]
Quand je réjouissais Huginn,
O jeune Völsungr,
Et que j'avais crime commis.
Maintenant tu peux appeler

1. J'ai laissé le mot tel quel dans le texte, en bonne partie pour démystifier l'insupportable « drakkar » français. Conventionnellement, un bateau viking, *knörr*, était équipé d'une proue agrémentée d'une figure sculptée à l'image d'un monstre, d'un animal (serpent, ours, bison, dragon) et amovible : cette figure de proue était destinée à effrayer les esprits tutélaires (version noroise du *genius loci*) du pays où l'on abordait dans des intentions hostiles, ou *landvaettir*. En revanche, on l'enlevait lorsque l'on abordait en pays ami. Par métonymie, on appelait volontiers le bateau d'après cette figure de proue. Le dreki (*dreki* = dragon) était donc un *knörr* dont la figure de proue était un dragon. Il n'y a aucune possibilité ni lexicologique ni grammaticale, de passer de dreki à « drakkar ».

2. Hnikarr = Óðinn, littéralement Celui qui soutient. Cette strophe reproduit, avec de légères modifications, la strophe 18 du *Reginsmál* (*Edda poétique*).

Le vieux de la montagne
Fengr ou Fjölnir ;
J'aimerais vous accompagner [3]. »

Ils mirent le cap sur la côte et embarquèrent le vieux. Alors, la tempête s'apaisa et ils allèrent jusqu'à ce qu'ils arrivent au royaume des fils de Hundingr. Alors Fjölnir disparut. Ils firent aussitôt rager le feu et le fer, tuèrent des hommes, brûlant la contrée et dévastant là où ils passaient. Une foule de gens coururent trouver le roi Lyngvi, disant qu'une armée était arrivée dans le pays qui marchait avec une impétuosité sans exemple, et que les fils de Hundingr ne voyaient pas bien loin quand ils déclaraient ne pas avoir peur des Völsungar — « et maintenant, c'est Sigurðr, fils de Sigmundr, qui commande cette armée ».

Le roi Lyngvi fit lever des troupes par tout son royaume, ne voulant pas se mettre en déroute, il convoque tous les hommes qui voulaient lui prêter main forte, se porta à la rencontre de Sigurðr avec une très grande armée, et ses frères avec lui. Bataille des plus rudes éclata entre eux. On pouvait voir en l'air maint épieu et maintes flèches, haches rudement brandies, écus fendus et broignes lacérées, heaumes repoussés, crânes fendus et maint homme abattu au sol.

Quand la bataille eut ainsi duré un très long moment, Sigurðr se porta contre les étendards, l'épée Gramr à la main. Il couvrait de horions hommes et chevaux à la fois, rompit les rangs, les deux bras ensanglantés jusqu'aux épaules, et l'on battait en retraite là où il passait, heaume ni broigne ne résistait, nul ne pensait avoir jamais vu encore un pareil homme. Cette bataille dura longtemps, avec grande hécatombe et véhémentes attaques. Il arriva, chose qui se produit rarement quand une armée territoriale attaque, qu'elle ne parvint à rien. Tant d'hommes des fils de Hundingr tombèrent que personne n'en savait le nombre. Et Sigurðr était à la pointe de l'ordre de bataille. Alors se portèrent contre lui les fils du roi Hundingr. Sigurðr déchargea un coup au roi Lyngvi, lui fendit le heaume et la tête et le tronc couvert

3. Fengr est un autre nom d'Óðinn (prise, butin ?) ainsi que Fjölnir (celui qui peut prendre de multiples formes, surnom parfaitement adéquat pour Óðinn). Huginn est le nom d'un des deux corbeaux perchés sur les épaules d'Óðinn et qui volent à tour de rôle par tous les mondes pour noter les nouvelles et les rapporter au dieu. Son nom signifie Pensée.

de la broigne, puis il fit deux morceaux de son frère, Hjörvarðr, et alors, il tua tous les fils de Hundingr qui survivaient ainsi que la plus grande partie de leur troupe.

Sigurðr s'en alla chez lui ayant remporté une belle victoire et acquis beaucoup de bien en sus du renom qu'il retirait de cette expédition. On fit des banquets en son honneur, chez lui, dans le royaume.

Quand il eut été chez lui un court moment, Reginn vint lui parler et dit : « Maintenant, vous voudrez renverser le heaume de Fáfnir [4] comme vous l'avez promis, car à présent, tu as vengé ton père et tes autres parents. »

Sigurðr répondit : « Nous accomplirons ce que nous avons promis, cela ne nous sort pas de mémoire. »

18. Du meurtre de Fáfnir

Sigurðr et Reginn chevauchèrent sur la lande, par la piste où Fáfnir avait coutume de ramper quand il se rendait jusqu'à l'eau, et l'on dit que le rocher d'où il atteignait l'eau quand il buvait faisait trente toises de haut.

Alors Sigurðr dit : « Tu as dit, Reginn, que ce dragon n'était pas plus grand qu'un serpent de bruyère, mais sa piste me semble considérablement plus grande. »

Reginn dit : « Fais une fosse et place-toi dedans. Quand le serpent rampera pour aller à l'eau, frappe-le au cœur et mets-le ainsi à mort. Pour cela, tu gagneras grand renom. »

Sigurðr dit : « Que faire si je suis exposé au sang du serpent ? »

Reginn répondit : « A quoi bon te donner des conseils si tu as peur de n'importe quoi ? Tu ne ressembles pas à tes parents par la vaillance. »

Sigurðr chevaucha donc par la lande, mais Reginn s'esquiva, extrêmement effrayé. Sigurðr creusa une fosse. Alors qu'il était à ce travail, un vieil homme à longue barbe vint à lui et demanda ce qu'il faisait là. Il le lui dit.

Alors, le vieil homme répondit : « C'est malavisé. Fais plusieurs fosses et laisses-y couler le sang. Pour toi, tiens-toi dans l'une et frappe le serpent au cœur. »

4. Renverser le heaume : image pour « abattre ».

Puis cet homme disparut. Et Sigurðr fit plusieurs fosses selon ce qui avait été prescrit.

Quand le serpent rampa pour aller à l'eau, il y eut grand tremblement de terre, tout le sol trembla dans le voisinage. Il soufflait du venin partout devant lui mais Sigurðr n'eut ni peur ni crainte de ce vacarme. Quand le serpent rampa au-dessus de la fosse, Sigurðr le frappa sous l'épaule gauche, de son épée si bien qu'elle s'arrêta aux gardes. Alors, Sigurðr bondit hors de la fosse et retira son épée : il avait les bras ensanglantés jusqu'aux épaules. Quand le grand serpent sentit sa blessure mortelle, il frappa de la tête et de la queue si bien que tout ce qui se trouvait devant vola en éclats.

Lorsque Fáfnir reçut cette blessure mortelle, il demanda : « Qui es-tu, et qui est ton père, et quelle est ta famille, toi qui as été assez hardi pour oser porter une arme contre moi ? »

Sigurðr répondit : « Ma famille est inconnue des hommes [1]. Je m'appelle noble bête, et je n'ai ni père ni mère, et j'ai agi tout seul. »

Fáfnir répondit : « Si tu n'as pas de père ni de mère, par quelle merveille es-tu né ? Tu as beau ne pas me dire ton nom au jour de ma mort, tu sais que tu mens. »

Il répondit : « Je m'appelle Sigurðr, et mon père, Sigmundr. »

Fáfnir répondit : « Qui t'a excité à cet acte, ou pourquoi t'es-tu laissé exciter ? N'as-tu pas appris comme tout le monde a peur de moi et de mon heaume de terreur [2] ? Garçon au regard perçant, tu possédais un père rude. »

Sigurðr répondit : « Un cœur rude m'incita à cela, et pour que ce fût fait m'assistèrent cette forte main et cette épée acérée que tu viens de sentir. Rare qui, vieux, est rude, si, jeune, il est timoré. »

1. Sigurðr refuse d'abord de dire son nom afin de ne pas attirer la malédiction du dragon sur sa famille. Il va de soi que le contexte tout entier de ce passage est hautement magique. L'une des prescriptions que ne manquent jamais de donner les magiciens quand ils opèrent est d'interdire de prononcer leur nom.

2. On a beaucoup écrit sur ce heaume de terreur (*oegishjálmr*). Il me semble que le plus simple est de renvoyer à l'égide grecque, avec les mêmes connotations. L'archéologie a exhumé bon nombre de casques sommés de figures animales diverses, un sanglier par exemple : il doit vraisemblablement s'agir ici de quelque chose de ce genre. Le caractère sacré de la chose était probablement établi.

Fáfnir dit : « Je sais, si tu grandis parmi tes parents, que tu sauras frapper avec courroux, mais ce qui est plus grande merveille, c'est qu'un prisonnier et butin de guerre ait osé me frapper, car rare le prisonnier de guerre qui est vaillant au meurtre. »

Sigurðr dit : « Me reproches-tu d'être loin de mes parents ? Mais serais-je prisonnier de guerre, je n'étais pas dans les fers pourtant, et tu as éprouvé que j'étais libre. »

Fáfnir répondit : « Tu tiens pour paroles de haine tout ce que je dis. Mais cet or que j'ai possédé te mènera à la mort. »

Sigurðr répondit : « Chacun veut avoir du bien jusqu'à son dernier jour, et tout homme doit mourir un jour. »

Fáfnir dit : « Tu feras peu de chose sur mon conseil, et tu te noieras si tu voyages en mer imprudemment, attends plutôt à terre que le temps se calme. »

Sigurðr dit : « Dis ceci, Fáfnir, si tu es très savant : Qui sont les Nornes qui décident du sort des fils de leurs mères ? »

Fáfnir répondit : « Nombreuses elles sont, et éparses, certaines sont de la famille des Ases, certaines sont de la famille des Alfes, d'autres sont filles de Dvalinn [3]. »

Sigurðr dit : « Comment s'appelle cet îlot ou mêlent l'humeur des épées Surtr et les Ases [4] ? »

Fáfnir répondit : « Il s'appelle Óskaptr [5]. »

Et Fáfnir dit encore : « C'est Reginn, mon frère, qui est cause de ma mort, et je me réjouis de ce qu'il sera cause de ta mort également, et tout se passe comme il le voulait. »

Fáfnir dit encore : « Je portai un heaume de terreur au-dessus de tout le monde depuis que je gisais sur l'héritage de mon frère, et je soufflais du venin de tous côtés en sorte que personne n'osait approcher de moi, et je ne craignais aucune arme, jamais je n'ai trouvé devant moi homme si

3. Dvalinn est un nain. Nous avons déjà rencontré les Nornes pour dire qu'il n'est pas raisonnable d'en limiter le nombre à trois. Le fait que Fáfnir les fasse descendre des trois familles des dieux, de ces divinités ou bien intermédiaires ou bien archaïques que sont les Alfes, et des nains, donne à entendre qu'il y a des Nornes pour toutes les catégories possibles d'êtres vivants, morts, naturels ou surnaturels. On sait que les dieux, comme les hommes, sont régis par le Destin dans cette *Weltanschauung*.

4. L'humeur des épées : *kenning* scaldique pour « sang ». Surtr est le dieu ou le génie du feu, comme l'indique son nom (*Surtr*, forme archaïque de *svartr* : noirci par le feu).

5. Óskaptr : non créé. Nous ne savons rien du mythe auquel renvoie ce passage.

grand que je ne me sois estimé le plus fort, car tous avaient peur de moi. »

Sigurðr dit : « Ce heaume de terreur dont tu parles, il donne la victoire à peu de gens car quiconque en affronte beaucoup finit par découvrir un jour que nul n'est le plus fort à lui seul. »

Fáfnir répondit : « Je te conseille de prendre ton cheval et de t'en aller au plus vite car il arrive souvent que qui reçoit une blessure se venge tout de même. »

Sigurðr répondit : « Ce sont là tes conseils, mais je vais faire autre chose. Je chevaucherai jusqu'à ton antre et y prendrai le grand trésor que tes parents ont possédé. »

Fáfnir répondit : « Chevauche donc jusque-là où tu trouveras tant d'or qu'il y en aura suffisamment pour toute ta vie, mais ce même or sera ta mort et celle de tout autre qui le possèdera. »

Sigurðr se leva et dit : « Je chevaucherais jusque chez moi même si je perdais tout ce grand trésor, si je savais ne devoir jamais mourir, mais tout homme vaillant veut avoir du bien jusqu'à son dernier jour. Pour toi, Fáfnir, gis dans ton agonie jusqu'à ce que Hel [6] te prenne. »

Et alors mourut Fáfnir.

19. Sigurðr s'approprie l'héritage de Fáfnir

Après cela, Reginn vint trouver Sigurðr et dit : « Salut, mon seigneur, tu as remporté grande victoire en tuant Fáfnir, alors que personne encore n'avait été si hardi qu'il eût osé se tenir sur son passage et ce haut fait restera connu tant que durera le monde. »

Puis Reginn garda les yeux baissés sur le sol un long moment ; et aussitôt après, il dit avec grande passion : « Tu as tué mon frère et l'on ne peut guère me dire innocent de cet acte. »

Sigurðr prit son épée, Gramr, l'essuya dans l'herbe, et dit à Reginn : « Tu étais loin quand j'accomplis cette action et éprouvai cette rude épée dans mes mains ; j'employai toutes

6. Hel désigne à la fois la déesse de l'autre monde et le territoire sur lequel elle règne.

mes forces contre la puissance du serpent tandis que tu étais couché dans la bruyère, ne sachant plus si c'était ciel ou terre. »

Reginn répondit : « Ce serpent eût pu gésir longtemps dans son antre si tu n'avais joui de cette épée que je te fis de mes mains, sans cela, ni toi ni personne d'autre n'eût pu le faire. »

Sigurðr répondit : « Quand on combat, un cœur excellent vaut mieux qu'épée acérée. »

Alors, Reginn dit à Sigurðr par grande angoisse : « Tu as tué mon frère et l'on ne peut guère me dire innocent de cet acte. »

Alors, Sigurðr trancha le cœur du serpent avec l'épée qui s'appelait Riðill.

Reginn but le sang de Fáfnir et dit : « Accorde-moi une prière qui est peu de chose pour toi : porte ce cœur au feu et rôtis-le, et donne-le moi à manger [1]. »

Sigurðr alla le faire rôtir sur une baguette. Quand il se forma de l'écume, il mit son doigt dessus pour voir si c'était cuit. Il porta le doigt à sa bouche. Et quand le sang du cœur du serpent toucha sa langue, il comprit le langage des oiseaux.

Il entendit des mésanges qui pépiaient dans les buissons auprès de lui : « Sigurðr est là qui rôtit le cœur de Fáfnir. Il devrait le manger lui-même. Alors, il deviendrait le plus sage des hommes. »

Une autre dit : « Reginn est allongé là, il veut trahir celui qui lui fait confiance. »

Alors, la troisième dit : « Qu'il lui tranche la tête, et qu'il dispose seul de ce grand trésor d'or. »

Alors la quatrième dit : « Il serait plus sage s'il suivait ce qu'on lui a conseillé, qu'il aille ensuite à l'antre de Fáfnir et prenne le grand trésor d'or qui s'y trouve, puis qu'il monte sur Hindarfjall où dort Brynhildr, il apprendra là grande sagesse. Il serait sage s'il suivait votre conseil et

1. La croyance populaire selon laquelle qui mange le cœur d'un animal s'approprie sa force et ses vertus est de toutes les cultures. Elle était bien vivante dans le monde nordique. Le *Livre de colonisation* de l'Islande (cf. traduction par R. Boyer, Paris, Mouton, 1973) signale semblablement un cas de héros qui s'approprie la force d'un ours après l'avoir mangé.

réfléchisse à ses besoins, car je m'attends à voir le loup quand je vois ses oreilles [2]. »

Alors la cinquième dit : « Il n'est pas aussi avisé que je le pense s'il l'épargne après avoir tué son frère. »

Alors la sixième dit : « Ce serait un bon dessein s'il le tuait et qu'il dispose seul de l'argent. »

Alors Sigurðr dit : « Le malheur n'aura pas lieu, que Reginn soit mon meurtrier, mieux vaut qu'ils suivent le même chemin, les deux frères » — brandit alors l'épée Gramr et décapita Reginn.

Après cela, il mangea une partie du cœur du serpent, mais il en garda une partie, sauta ensuite sur son cheval et chevaucha sur la piste de Fáfnir, arriva à son repaire et découvrit qu'il était ouvert : toutes les portes étaient de fer ainsi que les encadrements des portes et toutes les poutres de la demeure, le tout enterré dans le sol. Sigurðr trouva là une énorme quantité d'or ainsi que l'épée Hrotti, et il s'empara du heaume de terreur, de la broigne d'or et de beaucoup d'objets précieux. Tant d'or il trouva là qu'il pensa que deux ou trois chevaux ne suffiraient pas à le porter. Cet or, il le prit tout entier et le mit dans deux grands coffres, prit le cheval Grani par les rênes. Celui-ci ne voulut pas s'ébranler et il ne servit à rien de le fouetter. Sigurðr découvrit alors ce que voulait le cheval : il sauta en selle et l'éperonna, et le cheval marcha comme s'il n'était pas chargé.

20. Rencontre de Sigurðr et de Brynhildr

Par de longs chemins, Sigurðr chevaucha jusqu'à ce qu'il arrive à Hindarfjall et il prit par le sud, sur Frakkland [1]. Sur la montagne [2], il vit devant lui une grande lumière, comme si du feu brûlait, et elle brillait jusqu'au ciel. Mais une fois arrivé, il y avait là, devant lui, un rempart de boucliers dont dépassait un étendard. Sigurðr pénétra dans le

2. Toute saga qui se respecte apprécie les proverbes et dictons populaires. Certaines, comme la *Saga de Grettir* en proposent une sorte de centon. Celui-ci devait être particulièrement connu puisque le héros principal de la *Saga de Snorri le godi* le cite à un moment décisif de son histoire.

1. Frakkland : le pays des Francs. Le terme ne désignera la France que plus tard.

2. La montagne est Hindarfjall, littéralement : la montagne de la Biche.

rempart de boucliers et vit qu'une personne y dormait, étendue tout armée. Il lui ôta de la tête son heaume et vit que c'était une femme. Elle portait une broigne si serrée qu'on eût dit qu'elle avait poussé avec les chairs. Il incisa cette broigne à partir de l'encolure jusqu'en bas, puis aux deux manches, et l'épée mordit comme si c'était du tissu. Sigurðr dit qu'elle avait dormi bien longtemps.

Elle demanda quelle chose était si puissante qu'elle eût mordu sa broigne — « et qu'elle m'a tirée du sommeil, ou alors, est-ce Sigurðr fils de Sigmundr qui sera venu ici, lui qui porte le heaume de terreur et tient en sa main l'instrument de sa mort ? »

Alors Sigurðr répondit : « Celui qui a accompli cet acte est de la famille des Völsungar, et j'ai entendu dire que tu es la fille d'un puissant roi et l'on nous a parlé de votre beauté et de votre sagesse, et nous allons en faire l'épreuve. »

Brynhildr dit que deux rois se battaient. L'un s'appelait Hjálmgunnarr [3]. Il était vieux, et très grand guerrier, et Óðinn lui avait promis la victoire, l'autre était Agnarr, ou Auðabróðir [4]. « J'ai abattu Hjálmgunnarr dans la bataille, mais Óðinn m'a piquée de l'épine du sommeil pour venger cela et m'a déclaré que je n'aurais plus jamais la victoire et que je me marierais. Mais moi, en revanche, j'ai fait le serment de ne jamais épouser quelqu'un qui connût la peur. »

Sigurðr dit : « Enseigne-nous le secret de grandes choses. »

Elle répondit : « Vous devriez le savoir mieux que moi mais je vous enseignerai avec reconnaissance s'il s'agit de chose que je sache, quoi que ce soit qui vous plaise, runes ou autre savoir fondamental. Buvons ensemble tous deux, que les dieux nous donnent une bonne journée, que tu retires utilité et renom de ma sagesse et que tu te rappelles ce que nous dirons. »

Brynhildr emplit un vaisseau, le tendit à Sigurðr et dit :

Je t'apporte de la bière
Arbre du thing des cuirasses [5],
Mêlée de force

3. Hjálmgunnarr : Gunnarr au heaume.
4. Auðabróðir : frère d'Audi. L'auteur suit ici *Helreið Brynhildar*, de l'*Edda*. Tous ces noms sont inconnus.
5. *Kenning* élaborée : le *thing* (la rencontre) des cuirasses : la bataille, son « arbre » (désigne conventionnellement un homme) : le guerrier.

Et de puissant renom,
Elle est pleine de charmes
Et de vertus,
De bonnes incantations
Et de runes de joie.

Il te faut graver les runes de victoire [6]
Si tu veux victoire remporter,
Graver sur les gardes du glaive,
Certaines sur la poignée,
Certaines sur le croisillon,
Et nommer deux fois Týr [7].

Il te faut graver les runes du feu
Si tu veux sauver en mer
Le coursier à voiles ;
Sur l'étrave, faut les graver
Et sur la lame du gouvernail,
Par le feu les marquer sur la rame ;
Il n'est brisant si abrupt
Ni vagues si bleues
Que tu ne sortes sain et sauf de la mer.

Il te faut connaître les runes de la parole
Si tu veux que personne
Ne te rende deuil pour haine ;
Les retourner,
Les brouiller,
Les placer toutes ensemble
Au thing
Où l'on jugera devant le peuple,
Les juges étant au complet.

Il te faut connaître les runes de la bière [8]

6. La valkyrie — Brynhildr ici, Sigrdrífa dans l'*Edda* — va enseigner à Sigurðr les diverses sortes de runes, ou plutôt la spécialité que sont censées véhiculer les runes.

7. Týr est le dieu de la guerre « juste » et le garant du droit ainsi que de l'ordre du monde. C'est aussi le nom d'une rune, qui translittère notre T.

8. Précisons que la *Völsunga saga* ne suit pas, dans la présentation de ces strophes, l'ordre que donne le *Sigrdrífumál* dans l'*Edda poétique*. On pourra comparer en regardant *Les Religions de l'Europe du Nord* p. 556 et s. La « bière » dont il est ici question est aussi bien la bière proprement dite que l'hydromel. Elle avait des effets enivrants bien attestés par les textes.

Si tu veux de la femme d'un autre
Trahir la foi, et te sens assuré.
Sur une corne il les faut graver,
Et sur le dos de la main
Et marquer sur un ongle Nauð [9].

Il faut sur la coupe faire le signe [10]
Évitant ainsi qu'elle te nuise
Et jeter de l'ail dans le liquide [11] ;
Alors je sais que pour toi
Jamais l'hydromel [12]
Ne sera empoisonné [13].

Il te faut connaître les runes de délivrance
Si tu veux aider femme en travail
Et la délivrer de l'être vivant qu'elle porte ;
Sur les paumes il les faut graver,
Les jointures, serrer,
Et demander l'assistance des Dises [14].

Il te faut connaître les runes des membres
Si tu veux être mire
Et savoir discerner les blessures ;
Sur l'écorce faut les graver
Et sur le feuillage d'un arbre
Dont les branches tendent vers l'est.

Il te faut connaître les runes de l'esprit
Si tu veux en sagesse
Quiconque surpasser ;
Les interpréta,

9. Nauð est aussi le nom d'une rune qui translittère notre N. Son nom signifie détresse.

10. Ce signe est peut-être celui de Þórr, c'est-à-dire le marteau. Là encore, il n'est pas facile de savoir si nous avons affaire à un usage ancien et autochtone ou à une déteinte du signe de la croix. D'autant que le « marteau » de Þórr renvoie volontiers à une croix qui serait écourtée (un T donc).

11. Pour l'épicer, éventuellement. Mais nous avons déjà dit que les plantes à bulbe étaient réputées posséder des vertus magiques !

12. On constate ici la confusion, annoncée supra note 8, entre bière, *öl*, et hydromel, *mjöðr*.

13. Les trois derniers vers de cette strophe ne figurent que dans la *Völsunga*, ils sont absents des Sigrdrífumál.

14. Nous avons déjà vu les dises. On saisit ici sur le vif leur importance lors de la naissance d'un enfant.

Les grava,
Les conçut Hróptr [15]

Sur l'écu furent gravées
Qui se tient devant le dieu brillant [16],
Sur l'oreille d'Árvakr
Et sur le sabot d'Alsvinnr [17],
Sur la roue qui tournoie
Sous le char de Rungnir [18],
Sur les dents de Sleipnir
Et sur les chaînes du traîneau,

Sur la patte de l'ours
Et sur la langue de Bragi [19],
Sur la griffe du loup
Et sur le bec de l'aigle,
Sur les ailes sanglantes
Et sur la tête des ponts,
Sur la paume de délivrance [20]
Et sur les traces de réconfort [21],
Sur le verre et sur l'or
Et sur le bon argent,
Dans le vin, le moût de bière
Et sur le siège de la prophétesse,
Dans la chair des hommes,
Sur la pointe de Gungnir [22]
Et sur le sein de la sorcière,

15. C'est Óðinn, littéralement : le Crieur. La strophe 13 des *Sigrdrífumál* que démarque celle-ci, est, cette fois, plus longue de trois vers !
16. C'est le soleil, ainsi que la roue qui tournoie.
17. Árvakr et Alsvinnr (littéralement : Tôt-Levé, et Très-Véloce) désignent les deux chevaux qui tirent le soleil. Cette strophe donnerait donc à entendre que les runes auraient une origine solaire !
18. Rungnir est sans doute Óðinn. Ce pourrait être aussi un géant primordial, Hrungnir.
19. Bragi, qui convoie l'idée de parangon, peut s'appliquer à Óðinn, de toute manière dieu des scaldes. Il s'applique aussi à une divinité peut-être tardive, sinon fabriquée, expressément chargée de patronner les poètes et l'inspiration poétique. En ce cas, on est fondé à songer aussi au poète norvégien Bragi Boddason, le premier scalde connu, auteur de la *Ragnarsdrápa* (IXe siècle) qui a pu être tardivement divinisé.
20. Ce sont celles qui facilitent l'accouchement, elles sont donc inscrites sur la paume de la sage-femme.
21. On peut entendre : de celui qui apporte le réconfort, le médecin, le guérisseur.
22. Gungnir est le nom de la lance d'Óðinn.

Sur l'ongle de la Norne
Et sur le bec du hibou.

Toutes furent grattées [23]
De celles qui étaient gravées,
A l'hydromel sacré mêlées
Et largement diffusées ;

Elles se trouvent chez les Alfes,
Elles se trouvent chez les Ases [24],
Certaines parmi les sages Vanes,
Certaines chez les humains.

Ce sont les runes gravées sur le bouleau,
Ce sont les runes de délivrance
Et toutes les runes de bière,
Et les suprêmes runes de puissance,
Pour qui sait sans erreur
Et sans adultération
S'en servir comme de talisman ;
Jouis-en si tu les appris,
Jusqu'à ce que les Puissances s'entre-déchirent [25] !

A présent tu vas choisir,
Puisque l'occasion t'en est offerte,
Érable des armes acérées [26]
Parler ou te taire,
Cela t'appartient :
Tous propos sont d'avance fixés [27]. »

Sigurðr répond :

23. Cette strophe obscure doit récapituler toutes les opérations magiques qu'il faut entreprendre pour assurer l'efficacité des runes. Nous savons que, lors des sacrifices, on gravait des runes sur des bâtons que l'on grattait ensuite. Les copeaux ainsi obtenus étaient jetés dans l'hydromel mêlé du sang du sacrifice.

24. Les *Sigrdrífumál* donnent l'ordre inverse : Ases, puis Alfes, puis Vanes. En tout état de cause, les runes sont bien placées sous le signe des puissances divines.

25. C'est-à-dire jusqu'au Ragnarök

26. *Kenning* pour guerrier : Sigurðr.

27. Les *Sigrdrífumál* ont ici une variante intéressante : « Tous malheurs sont d'avance fixés ».

« Je ne m'enfuirai pas,
Me saurais-je voué à mourir,
Couard point ne suis né ;
Tes conseils affectueux,
Je veux les recevoir tous
Tant que je vivrai. »

21. Des sains conseils de Brynhildr

Sigurðr dit. « Il ne s'est jamais trouvé femme plus sage que toi au monde, donne-moi encore d'autres conseils de sagesse. »

Elle répondit : « Il sied que l'on fasse à votre gré et que l'on vous donne de sains conseils puisque vous insistez par sagesse. »

Alors, elle dit : « Conduis-toi bien envers tes parents et ne tire pas grande vengeance des offenses qu'ils commettent contre toi, supporte-les avec patience, tu en retireras durable louange. Garde-toi de mauvaises choses, tant pour l'amour d'une vierge que pour celui d'une femme. Souvent, cela est cause de mal. Ne te mets pas en désaccord avec les hommes insensés dans les assemblées nombreuses. Ils parlent souvent plus mal qu'ils ne savent, de peur d'être appelé couard, pense que tu es justement accusé. Tue-le un autre jour et revaux-lui ainsi ses propos de haine. Si tu prends le chemin où habitent les mauvais esprits, prends garde à toi. Ne prends pas tes quartiers près de la route, même si tu es surpris par la nuit, souvent habitent là de mauvais esprits, ils égarent les hommes. Ne laisse pas de belles femmes te séduire bien que tu sois au banquet, et que cela t'empêche de dormir ou que tu en aies l'esprit égaré. Ne les séduis pas par baisers ou caresses. Et si tu entends de stupides propos d'hommes ivres, ne te querelle pas avec ceux qui sont pris de vin et perdent leur bon sens. Cela est objet de chagrin pour beaucoup, ou mène à la mort. Combats tes ennemis à ciel ouvert plutôt que d'être brûlé dans ta maison [1]. Et ne fais pas de faux serments, car cruelle vengeance suit parjure ; agis honnêtement envers les morts, morts de maladie, morts

1. Nous avons vu que cette pratique était répandue et avait valeur rituelle sans doute.

en mer ou morts par les armes. Ensevelis soigneusement leurs cadavres [2]. Et ne fais pas confiance à celui dont tu as abattu le père ou le frère ou un autre proche parent, même s'il est jeune. Souvent loup grandit dans jeune fils. Prends soigneusement garde aux traîtres conseils de tes amis. J'ai peu de capacité pour prévoir ta vie, mais il ne faudrait pas que la haine de tes parents par alliance se porte sur toi. »

Sigurðr dit : « Il n'est personne plus sage que toi, et je jure que c'est toi que j'épouserai, car tu es à mon goût. »

Elle répondit : « C'est toi que je veux épouser, aurais-je à choisir parmi tous les hommes. »

Et ils se lièrent là-dessus par serments.

22. Présentation de Sigurðr meurtrier de Fáfnir

Sigurðr s'en alla. Son écu était à maint quartier et flamboyant d'or rouge, avec un dragon peint dessus. Il était brun sombre dans le haut, et rouge vif dans le bas, et son heaume, sa selle et son haubert étaient teints de même. Il avait une broigne d'or et toutes ses armes étaient incrustées d'or. Si un dragon était peint sur toutes ses armes, c'était pour que quiconque le voyait sût qui passait là, de ceux qui avaient appris qu'il avait tué ce grand dragon que les Vaeringar [1] appellent Fáfnir. Toutes ses armes étaient incrustées d'or et de couleur brune parce que par la courtoisie, les bonnes manières et en toutes choses presque, il surpassait de loin tous les autres. Quand on aura compté tous les plus grands champions et les chefs les plus magnifiques, il sera toujours tenu pour le plus éminent, son nom est sur toutes les langues au nord de la mer de Grikkland [2] et il en sera ainsi tant que le monde durera.

2. De même nous avons déjà rencontré, tout au début de notre saga, cette attention à ensevelir proprement les cadavres, pour qu'ils ne se transforment pas en revenants.

1. Ce terme est étrange : il désigne normalement les vikings quand ils opèrent sur la « route de l'Est », c'est-à-dire en Russie. L'allusion à la Grèce qui suit, quelques lignes plus bas, laisse songeur. L'auteur, qui a pu entendre parler du dragon dans les récits orientaux, tient-il tout à coup à lui restituer son origine orientale ?

2. Voyez la note précédente. La mer de Grèce peut désigner la Méditerranée ou la Mer Noire, Grikkland, le pays des Grecs, s'appliquant à l'Empire de Byzance.

Sa chevelure était de couleur brune et de belle apparence, et retombait en grandes boucles. Sa barbe était courte et fournie, et de même couleur. Il avait le nez long, le visage large et solidement bâti. Son regard était si vif que rares étaient ceux qui osaient regarder sous ses sourcils. Ses épaules avaient la largeur de celles de deux hommes. Son corps était parfaitement proportionné tant en hauteur qu'en largeur, et de la façon la plus seyante. Le signe qui marquait sa haute taille, c'est que, lorsqu'il se ceignait de l'épée Gramr, qui mesurait sept empans de haut, et qu'il marchait dans un champ de seigle mûr, le bout du fourreau de l'épée touchait le sommet des tiges. Il était plus grand par la force que par la taille. Il s'entendait à manier l'épée et à darder l'épieu, lancer des traits et tenir l'écu, tendre l'arc ou monter le cheval, et il avait appris toutes sortes de mœurs courtoises dans son enfance. C'était un homme sage, en sorte qu'il savait d'avance des choses non accomplies. Il comprenait le langage des oiseaux. Ainsi, peu de choses le prenaient à l'improviste. Il parlait longuement et éloquemment, de sorte qu'il n'entamait pas de sujet de conversation qu'il dût interrompre avant que tous ne pensent qu'il ne servirait à rien de faire autrement que comme il le disait. Et c'était son plaisir que de prêter assistance à ses hommes et de se mettre personnellement à l'épreuve dans de grandes entreprises, ou de prendre le bien de ses ennemis pour le donner à ses amis. Le courage ne lui faisait pas défaut et jamais il n'eut peur.

23. Sigurðr s'attarde chez Heimir

Sigurðr chevaucha donc jusqu'à ce qu'il arrivât à un grand palais. Régnait là un grand chef qui s'appelait Heimir. Il avait épousé une sœur de Brynhildr qui s'appelait Bekkhildr parce qu'elle était restée chez elle et apprit la tapisserie, alors que Brynhildr allait en heaume et en broigne et combattait. C'est pour cela qu'elle était appelée Brynhildr [1]. Heimir et Bekkhildr avaient un fils qui s'appelait Alsviðr, le plus courtois des hommes. Il y avait des hommes qui jouaient dehors.

Quand ils virent un homme chevauchant vers la ville, ils

1. Bryn-hildr = *hildr* (proprement : bataille) en broigne.

cessèrent leurs jeux et s'émerveillèrent de cet homme, car ils n'avaient jamais vu son pareil ; ils allèrent au-devant de lui et lui firent bel accueil. Alsviðr lui offrit de venir chez lui et d'accepter de lui ce qu'il voudrait. Il accepta. Quatre hommes déchargèrent le cheval de son or, le cinquième l'accueillit. On vit là maints objets de grands prix et peu banals. On prit plaisir à voir les broignes, les heaumes, de larges anneaux, des vaisseaux d'or d'une taille merveilleuse et toutes sortes d'armes de guerre.

Sigurðr resta là longtemps et fut tenu en grand honneur. On apprit alors par tous les pays qu'il avait accompli la prouesse d'occire l'abominable dragon. Ils furent très heureux, et loyaux les uns envers les autres. Leur divertissement était de préparer leurs armes, d'emmancher leurs flèches et de chasser au faucon.

24. Rencontre de Sigurðr et de Brynhildr

Était arrivée chez Heimir Brynhildr, sa fille adoptive. Elle siégeait dans un pavillon avec ses servantes. Elle connaissait plus de travaux artisanaux que les autres femmes. Elle tissa d'or sa tapisserie et y représenta les hauts faits que Sigurðr avait accomplis, le meurtre du serpent, la capture du trésor et la mort de Reginn.

On dit qu'un jour, Sigurðr chevaucha par la forêt avec ses chiens et ses faucons, et grande quantité d'hommes. Quand il arriva à la demeure, son faucon s'envola vers une haute tour et se posa à une fenêtre. Sigurðr se mit à sa recherche.

Alors, il vit une belle femme et reconnut Brynhildr ; il apprécia beaucoup et sa beauté et ce qu'elle était en train de faire.

Il entra dans la halle et ne voulut s'amuser avec personne. Alors Alsviðr dit : « Pourquoi es-tu si taciturne ? Ton humeur nous afflige, nous et tes amis ; pourquoi ne peux-tu rester en joie ? Tes faucons baissent le col, tout comme ton cheval Grani et nous ne parvenons guère à y remédier. »

Sigurðr répondit : « Bon ami, écoute ce qui me fait réfléchir : mon faucon s'est posé sur une tour, et quand je l'ai rattrapé, j'ai vu une belle femme ; elle était assise devant une tapisserie d'or et j'y ai vu représentés mes hauts faits passés. » Alsviðr

répondit : « C'est Brynhildr, fille de Buðli, que tu as vue ; une femme très remarquable. »

Sigurðr répondit : « Cela doit être vrai ; depuis combien de temps est-elle ici ? » Alsviðr répondit : « Elle est arrivée peu de temps avant toi. » Sigurðr dit : « Il y a quelques jours que je le sais ; il m'a paru que cette femme était la meilleure au monde. »

Alsviðr dit : « Un homme comme toi, il ne faut pas penser à une femme ; il est mauvais de lamenter sur ce que l'on n'obtient pas. — J'irai la trouver, dit Sigurðr, je lui donnerai de l'or et j'aurai d'elle une affection égale à la mienne. »

Alsviðr répondit : « Il ne s'est pas encore trouvé homme vivant à qui elle ait fait place à côté d'elle ou à qui elle ait offert de la bière à boire ; elle veut faire la guerre et accomplir toutes sortes d'exploits. »

Sigurðr dit : « Qui sait si elle ne répondra pas et si elle ne nous fera pas place à côté d'elle ? »

Et le lendemain, Sigurðr alla au pavillon. Mais Alsviðr resta dehors, à proximité, à emmancher des flèches.

Sigurðr dit : « Bonjour, dame, comment allez-vous ? »

Elle répond : « Nous allons bien, mes parents et amis sont en vie, mais qui sait les risques que court tout homme marié d'arriver à son dernier jour. »

Il s'assit à côté d'elle. Ensuite, entrèrent quatre femmes portant de grands vaisseaux d'or emplis du meilleur vin, qui les servirent.

Alors, Brynhildr dit : « Rares ceux auxquels ce siège est accordé, si ce n'est mon père, quand il vient. »

Il répond : « Voici que cela est accordé à qui nous a plu. »

La pièce était tendue de tapisseries très précieuses, et le plancher était tout jonché d'étoffes.

Sigurðr dit : « Voici qu'est accompli ce que tu nous promis. »

Elle répond : « Soyez le bienvenu ici ! »

Puis elle se leva, et ses quatre suivantes avec elle, s'avança vers lui, portant une coupe d'or et le pria de boire. Il tendit la main vers la coupe, saisit son bras en même temps, la fit s'asseoir à côté de lui.

Il la prit par le cou, l'embrassa et dit : « Nulle mère n'a conçu femme plus belle que toi. »

Brynhildr dit : « C'est un sage parti que de ne pas mettre sa confiance en puissance de femme, car elles rompent toujours leurs promesses. »

Il dit : « Voici venu pour nous le meilleur jour dont nous puissions jouir. »

Brynhildr répond : « Il ne nous a pas été assigné par le sort de vivre ensemble ; je suis vierge au bouclier, j'ai mon heaume chez le chef de guerre, c'est à lui qu'il faut que je porte assistance, et il ne me déplaît pas de combattre. »

Sigurðr répond : « La plus grande liesse serait de vivre ensemble, et le deuil qui me point m'est plus dur qu'armes acérées. »

Brynhildr répond : « Il me faut dénombrer les troupes des guerriers et, pour toi, tu épouseras Guðrún, fille de Gjúki. »

Sigurðr répond : « Une fille de roi ne me séduira pas, je n'ai pas deux avis sur ce point et je le jure devant les dieux : c'est toi que j'épouserai, ou alors, personne d'autre. »

Elle dit même chose. Sigurðr la remercia de ce quelle venait de dire, lui fit présent d'un anneau d'or et ils firent de nouveaux serments ; puis s'en alla rejoindre ses hommes et demeura là un certain temps, heureux et florissant.

25. Conversation de Guðrún et de Brynhildr

Il y avait un roi qui s'appelait Gjúki ; il régnait au sud du Rhin. Il avait trois fils qui s'appelaient Gunnarr, Högni et Guthormr. Sa fille s'appelait, Guðrún, c'était la plus renommée des jeunes filles. Ces enfants surpassaient largement ceux des autres rois en fait d'accomplissement, à la fois par la beauté et par la taille. Ils étaient toujours à guerroyer, accomplissant maints hauts faits. Gjúki avait épousé Grímhildr la magicienne.

Il y avait un roi qui s'appelait Buðli. Il était plus puissant que Gjúki, bien que tous deux fussent puissants. Il y avait un frère de Brynhildr qui s'appelait Atli. C'était un homme cruel, grand et très brun, noble pourtant et le plus grand des guerriers. Grímhildr était une femme au cœur féroce. Le règne des Gjúkungar connaissait une grande prospérité, surtout à cause des enfants de Gjúki qui se faisaient grandement valoir dans la plupart des choses.

Une fois, Guðrún déclara à ses suivantes qu'elle n'était pas satisfaite. Une femme lui demanda ce qui la contrariait.

Elle répond : « J'ai fait des rêves de mauvais augure, voilà

pourquoi mon cœur est affligé ; explique-moi donc mon rêve puisque tu t'en inquiètes. »

Elle répond : « Dis-le moi et ne te laisse pas abattre car les rêves prévoient souvent le temps qu'il va faire. »

Guðrún répond : « Il ne s'agit pas du temps. J'ai rêvé qu'un beau faucon venait se poser sur ma main. Ses plumes étaient toutes dorées. »

La femme répond : « Ta beauté, ta sagesse et ta courtoisie sont bien connues des gens : quelque fils de roi viendra te demander en mariage. »

Guðrún répond : « Rien ne me semblait meilleur que ce faucon, et je préférerais laisser tout mon bien que de le perdre, lui. »

La femme répond : « Celui que tu épouseras sera homme accompli et tu l'aimeras beaucoup. »

Guðrún répond : « Cela m'ennuie de ne pas savoir qui il est, il faut que nous allions trouver Brynhildr, elle, elle le saura. »

Elles se parèrent de bijoux et se mirent en grande beauté, puis se rendirent avec leurs suivantes jusqu'à la halle de Brynhildr. Cette halle était ornée d'or et se dressait sur une montagne. Quand on aperçut leur équipage, on prévint Brynhildr que beaucoup de femmes arrivaient au château dans des chariots dorés.

« Ce doit être Guðrún Gjúkadóttir, dit-elle, j'ai rêvé d'elle cette nuit : allons à sa rencontre ; nous ne pourrions recevoir la visite de femme plus belle. »

Elles allèrent au-devant d'elles et leur firent bel accueil ; elles entrèrent dans la halle ; à l'intérieur, la salle était toute peinte et d'argent ornée. Des étoffes étaient étendues sous leurs pieds et tout le monde les servait. On leur fit toutes sortes de divertissements. Guðrún restait taciturne.

Brynhildr dit : « Pourquoi ne manifestes-tu pas de joie ? Ne fais pas cela, amusons-nous toutes ensemble, parlons de rois puissants, de leurs hauts faits. »

« Soit, dit Guðrún. Quels sont les rois les plus éminents qui soient, selon toi ? »

Brynhildr répond : « Ce sont les fils de Hámundr, Haki et Hagbarðr ; ils se sont couverts de gloire dans la bataille. »

Guðrún répond : « Ils étaient grands et magnifiques, certes, et pourtant, Sigarr s'empara de leur sœur et les fit périr brûlés vifs dans leur maison, et de cela, vengeance n'a pas

encore été prise ; et pourquoi n'as-tu pas nommé mes frères, que l'on tient à présent pour les plus éminents des hommes ? »

Brynhildr dit : « Ils sont en bonne voie, mais ils manquent encore d'expérience, et j'en sais un qui les surpasse fort : celui-là, c'est Sigurðr, le fils du roi Sigmundr ; ce n'était encore qu'un enfant quand il tua les fils du roi Hundingr, vengeant ainsi son père et Eylimi, le père de sa mère. »

Guðrún dit : « Quelle preuve en donnes-tu ? Veux-tu dire qu'il est né après la mort de son père ? »

Brynhildr répond : « Sa mère alla parmi les guerriers et trouva le roi Sigmundr blessé, lui offrit de panser ses blessures, mais il déclara qu'il était trop vieux pour combattre encore et lui dit de se consoler parce qu'elle mettrait au monde le plus noble des fils, et ce fut là prophétie d'homme sage ; après la mort du roi Sigmundr, elle alla chez le roi Álfr et c'est là que Sigurðr naquit, il fut élevé avec grand honneur, accomplissant chaque jour maints exploits. C'est lui, l'homme le plus remarquable au monde. »

Guðrún dit : « C'est par amour que tu t'es renseignée sur son compte ; mais je suis venue ici pour te dire le rêve que j'ai fait et qui me donne grands tourments. »

Brynhildr répond : « Que cela ne te chagrine pas ; demeure parmi tes parents, qui tous veulent te voir heureuse. »

« J'ai rêvé, dit Guðrún, que nous sortions en grand nombre de l'appartement des femmes et que nous voyions un grand cerf ; il surpassait de beaucoup les autres animaux ; son pelage était d'or ; nous voulûmes toutes l'attraper mais moi seule y réussis ; je prisais cette bête plus que tout ; alors, tu abattis d'une flèche cet animal à mes pieds. J'en eus si grand deuil que ce fut à peine si je pus le supporter ; alors, tu me fis don d'un louveteau qui m'aspergea du sang de mes frères. »

Brynhildr répond : « Je vais te dire ce qui va se produire : chez vous va venir Sigurðr, celui que je me suis choisi pour mari. Grímhildr lui donnera de l'hydromel mêlé de maléfices, qui nous plongera tous dans une grande détresse. C'est lui que tu épouseras, mais tu le perdras bientôt. Tu épouseras le roi Atli. Tu perdras tes frères et alors, tu tueras Atli. »

Guðrún répond : « C'est trop de chagrin que de savoir cela. »

Et elles s'en retournent chez elles, chez le roi Gjúki.

26. Sigurðr épouse Guðrún

A présent, Sigurðr s'en va avec le grand trésor. Ils se quittent amis. Il chevauchait Grani avec tout son armement et tout son chargement. Il va jusqu'à ce qu'il arrive à la halle du roi Gjúki. Il entre dans la forteresse, l'un des hommes du roi le voit et dit : « Je crois bien que voici l'un des dieux : cet homme-ci est tout entier vêtu d'or ; son cheval est beaucoup plus grand que les autres, magnifique est son armement. Ses armes sont bien meilleures que celles des autres hommes, mais lui-même, il surpasse largement tout le monde. »

Le roi sort avec sa garde, salue l'homme et demande : « Qui es-tu donc, toi qui pénètres dans la forteresse, chose que nul n'a osé faire sans la permission de mes fils ? »

Il répond : « Je m'appelle Sigurðr et je suis fils du roi Sigmundr. »

Le roi Gjúki, dit : « Sois le bienvenu chez nous et prends ici ce que tu désires. »

Et il entre dans la halle : tous paraissaient petits auprès de lui et le servaient, et il fut tenu en grand honneur. Sigurðr, Gunnarr et Högni chevauchent de compagnie à présent, mais Sigurðr est le plus accompli en toutes choses, et pourtant, ce sont tous des hommes de grande valeur.

Grímhildr découvrit combien Sigurðr aimait Brynhildr, à voir comme il parlait souvent avec elle. Elle pense par devers soi que ce serait grande chance s'il restait là et épousait une fille du roi Gjúki. Elle voit bien que nul ne saurait lui être comparé, voit aussi quelle protection on pourrait attendre de lui et qu'il avait d'énormes richesses, plus qu'on en eût trouvé l'exemple. Le roi se comportait envers lui comme envers ses fils, ils l'estimaient plus qu'eux-mêmes.

Un soir qu'ils étaient assis à boire, la reine se lève, va jusqu'à Sigurðr, le salue et dit : « Ce nous est liesse que de te voir ici et nous te voulons grand bien. Prends cette corne et bois ! »

Il la prit et en but.

Elle dit : « Que le roi Gjúki soit ton père, et moi, ta mère, Gunnarr et Högni et tous ceux qui ont prêté serment, tes frères, et alors, on ne trouvera pas vos pairs. »

Sigurðr prit cela en bonne part et, à cause de cette boisson, il ne se souvint plus de Brynhildr. Il demeura là un moment.

Une fois, Grímhildr alla trouver le roi Gjúki, lui passa les bras autour du cou et dit. « Voici qu'est venu ici le plus grand champion qui soit au monde. Nous pourrions trouver en lui grand appui : donne-lui ta fille en mariage, avec beaucoup d'argent et toute la puissance qu'il désire afin qu'il puisse se plaire ici. »

Le roi répond : « Offrir sa fille en mariage n'est pas chose fréquente, mais il y a plus d'honneur à la lui offrir qu'à voir d'autres venir demander sa main. »

Et un soir, ce fut Guðrún qui servit à boire, Sigurðr vit que c'était une belle femme, et la plus courtoise en toutes choses.

Cinq saisons, Sigurðr resta là, en sorte qu'ils siégeaient en renom et amitié, et alors, les rois eurent un entretien.

Le roi Gjúki dit : « Tu nous as accordé mainte bonne chose, Sigurðr, et tu as bien renforcé notre royaume. »

Gunnarr dit : « Nous voulons tout faire pour que vous restiez ici longtemps, en offrant et notre royaume et notre sœur, et personne d'autre ne l'aura, le demanderait-il. »

Sigurðr répondit : « Soyez remerciés de l'honneur que vous me faites, et l'on acceptera. »

Ils se lièrent alors de fraternité jurée, comme s'ils étaient frères nés de mêmes parents [1]. on fit alors un magnifique banquet qui dura bien des jours. Sigurðr célébra ses noces

1. Voici l'un des moments cruciaux de notre saga. La cérémonie à laquelle se livrent les trois hommes est de caractère magique et est amplement attestée dans les sagas, notamment dans celle de Gísli Súrsson et dans celle des Frères jurés. Voir les textes dans *Sagas islandaises*, Pléiade, *op. cit.* et *Le Monde du Double*, *op. cit.* p. 148 et s. Les intéressés dressaient sur le sol deux bandes de terre gazonnée qu'ils avaient découpées mais dont ils s'arrangeaient pour que l'une des extrémités reste dans la terre, ils bâtissaient ainsi une sorte de V inversé sous lequel ils passaient en rampant, pour bien marquer leur retour à la Terre-Mère et donner à la cérémonie une allure de seconde naissance; ils incisaient leurs bras, faisaient couler leur sang qu'ils mêlaient à la terre qu'ils avaient ainsi dénudée, tout en prononçant, une formule magique qui faisait d'eux des frères aussi évidemment que s'ils étaient nés, comme le dit notre texte, des mêmes parents. Désormais, les devoirs, de vengeance notamment, qu'ils avaient contractés de la sorte étaient sacrés. Dans la *Saga des Frères jurés*, Þormóðr ira jusqu'au Groenland pour venger son frère juré. La conduite de Sigurðr et la passivité qu'il manifestera devant sa mort s'expliquent entièrement par sa fidélité aux engagements qu'il a pris lors de l'exécution de ce rite.

avec Guðrún. On put voir là toutes sortes de liesses et d'amusements, chaque jour était plus fastueux que l'autre. Ils allèrent alors par maint pays, accomplissant force hauts faits, tuèrent beaucoup de fils de rois et nul n'accomplissait de tels exploits qu'eux, rentrèrent alors chez eux, chargés d'un grand butin.

Sigurðr donna à manger à Guðrún du cœur de Fáfnir, ensuite, elle fut plus cruelle qu'avant, et plus sage. Leur fils s'appela Sigmundr.

Une fois, Grímhildr alla trouver Gunnarr, son fils, et dit : « Votre condition est florissante, à une chose près, c'est que vous n'êtes pas marié. Demandez en mariage Brynhildr. C'est le plus noble des partis, et Sigurðr vous accompagnera. »

Gunnarr répond : « Certes, elle est belle, et je ne m'y oppose pas », et il le dit à son père, à ses frères et à Sigurðr, et tous le désirèrent fortement.

27. Sigurðr chevauche les flammes

Ils s'équipent à présent magnifiquement pour leur voyage et les voilà qui chevauchent par monts et par vaux jusque chez le roi Buðli, et lui présentent leur demande en mariage. Le roi y fit bon accueil, si elle ne refusait pas, mais il dit qu'elle a si haute opinion d'elle-même qu'elle n'épousera que l'homme qu'elle aura elle-même choisi.

Ils chevauchent alors dans Hlymdalir. Heimir leur fit bel accueil. Gunnarr dit l'objet de leur venue. Heimir dit que le choix lui était laissé de l'homme qu'elle épouserait, qu'elle habitait à peu de distance de là et qu'il pensait qu'elle ne voudrait pas d'autre mari que l'homme qui chevaucherait à travers le feu ardent qui entourait sa demeure. Ils trouvèrent là cette demeure et le feu, y virent une forteresse aux charpentes dorées autour de laquelle brûlait un feu. Gunnarr montait Goti, et Högni, Hölkvir. Gunnarr dirigea son cheval sur le feu, mais la bête s'accula.

Sigurðr dit. « Pourquoi recules-tu, Gunnarr ? »

Il répond : « Mon cheval ne veut pas traverser le feu », et il prie Sigurðr de lui prêter Grani.

« Tout à fait d'accord », dit Sigurðr.

Gunnarr chevauche à présent vers le feu, mais Grani ne veut pas avancer. Gunnarr ne peut chevaucher à travers ce

feu. Alors, ils échangent leurs apparences, comme Grímhildr l'avait enseigné à Sigurðr et à Gunnarr. Ensuite, Sigurðr chevaucha, et il avait Gramr à la main, et il avait attaché des éperons d'or à ses pieds. Quand il sentit les éperons, Grani bondit vers le feu. Il y eut alors grand vacarme : le feu se mit à faire rage et la terre à trembler. La flamme atteignait le ciel. Nul n'avait osé faire ce que tentait Sigurðr, et ce fut comme s'il chevauchait dans la ténèbre. Alors, le feu s'apaisa, et il descendit de cheval et entra dans la salle. Voici ce que l'on a composé :

Le feu se prit à rager
Et la terre, à trembler,
Et une haute flamme,
A monter au ciel ;
Rares les guerriers du prince
Qui se fussent risqués là
A chevaucher le feu
Ou à le traverser.

De l'épée Sigurðr
Pressa Grani,
S'éteignit le feu
Devant le prince,
Le feu s'apaisa tout entier
Devant l'ardent au renom,
L'équipage étincelait
Qu'avait possédé Reginn.

Et quand Sigurðr arriva de l'autre côté de la flamme, il trouva une belle demeure, et Brynhildr était là. Elle demanda qui était cet homme. Il dit se nommer Gunnarr, fils de Gjúki. — « Et tu es destinée à être ma femme, avec le consentement de ton père, si je chevauche la flamme qui t'entoure, ainsi que celui de ton père adoptif, selon ta décision. »

« Je ne sais pas bien comment je dois répondre à cela », dit-elle.

Sigurðr se tint droit sur le sol, appuyé sur les gardes de son épée, et dit à Brynhildr : « Pour t'obtenir, je verserai un grand douaire en or avec d'excellents objets de prix. »

Elle répondit par anxiété, assise sur son siège comme cygne sur la vague, épée en main, heaume en tête, et d'une broigne

vêtue : « Gunnarr, dit-elle, ne me parle pas de la sorte, à moins que tu sois plus éminent que tout homme et alors, il te faudra tuer ceux qui m'ont demandée en mariage si tu l'oses. Je suis allée à la bataille avec le roi de Garðar [1] et nos armes étaient teintes de sang humain, et je languis encore de telles choses. »

Il répondit : « Maint exploit vous avez accompli, mais rappelez-vous maintenant votre serment : que si ce feu était chevauché, vous iriez avec l'homme qui aurait fait cela. »

Elle considéra que c'étaient là propos véridiques, se leva et lui fit bel accueil. Il y resta trois nuits et ils couchèrent dans le même lit. Il prit l'épée Gramr et la plaça nue entre eux. Elle demanda ce que cela signifiait. Il dit que les choses étaient ainsi faites que c'était de la sorte qu'il célébrerait ses noces avec sa femme, ou bien qu'il en recevrait la mort. Il lui prit l'anneau qui lui venait d'Andvari et qu'il lui avait donné et lui donna un autre anneau provenant de l'héritage de Fáfnir. Après cela, il s'en alla chevauchant à travers le même feu, jusqu'à ses compagnons et de nouveau, ils échangèrent leurs apparences, puis chevauchèrent jusqu'à Hlymdalir et dirent comment les choses s'étaient passées.

Ce même jour, Brynhildr alla chez son père adoptif et lui dit en confidence qu'un roi était venu à elle — « et il a chevauché mon mur de flammes, a déclaré être venu pour m'épouser et a dit se nommer Gunnarr. Mais moi, j'ai dit que seul, Sigurðr pourrait avoir fait cela, lui à qui j'ai fait serment sur la montagne, et c'est lui, mon mari originel. »

Heimir déclara que maintenant, les choses seraient en cet état.

Brynhildr dit : « Notre fille, à Sigurðr et à moi, Áslaug, sera élevée chez toi. »

Les rois s'en allèrent chez eux, et Brynhildr se rendit chez son père. Grímhildr leur fit bel accueil et remercia Sigurðr de son assistance. On prépara un banquet. Y vinrent quantité de gens. Y vint le roi Buðli avec sa fille et son fils, Atli, et ce festin dura bien des jours. Quand il fut terminé, Sigurðr se rappela tous les serments qu'il avait faits à Brynhildr,

1. Revoir les notes 1 et 2 au chapitre 22. Garðar désigne ordinairement la Russie, Gardaríki, l'état des enclos (peut-être ?). Sans pousser plus loin le motif, on se rappellera que les Huns jouent un rôle déterminant dans toute cette histoire. Il semble bien probable que des traditions venues de l'est de l'Europe soient intervenues dans notre saga.

mais il se tint tranquille pourtant. Brynhildr et Gunnarr se divertissaient et buvaient du bon vin.

28. Conversation de Guðrún et de Brynhildr

Un jour que Brynhildr et Guðrún allèrent dans le fleuve Rhin pour se laver, Brynhildr alla un peu plus loin en aval. Guðrún demanda ce que cela signifiait.

Brynhildr dit : « Pourquoi serais-je ton égale en cela plutôt que dans les autres choses ? Je croyais mon père plus puissant que le tien, et mon mari a accompli mainte prouesse et traversé le feu ardent alors que le tien a été l'esclave du roi Hjálprekr. »

Guðrún répondit en colère : « Il serait plus avisé de ta part de te taire que de blâmer mon mari. Tout le monde dit qu'il ne s'est pas encore trouvé au monde un homme comme lui, en quoi que ce soit, et il ne te sied pas de le blâmer, car c'est lui ton premier mari, et c'est lui qui a tué Fáfnir et chevauché à travers la flamme, lui que tu prenais pour Gunnarr, et il s'est couché près de toi, et il a enlevé de ta main l'anneau qui venait d'Andvari et tu peux le reconnaître maintenant. »

Brynhildr regarde alors l'anneau et le reconnaît. Elle devint alors aussi pâle que si elle était morte. Le soir, elle s'en alla chez elle sans dire un mot.

Quand Sigurðr vint se coucher, Guðrún demanda : « Pourquoi Brynhildr est-elle si fâchée ? »

Sigurðr répond : « Je ne sais trop, mais je présume que nous le saurons bientôt. »

Guðrún dit : « Pourquoi ne serait-elle pas satisfaite de son royaume, de son bonheur et des louanges de tous... et elle a eu le mari qu'elle voulait. »

Sigurðr dit : « Où donc était-elle quand elle a dit qu'elle estimait avoir épousé le plus noble, celui-là même qu'elle préférait ? »

Guðrún répond : « Je lui demanderai demain qui elle préfère. »

Sigurðr répond : « Je t'en dissuade, tu t'en repentiras si tu le fais. »

Le lendemain, les deux femmes étaient assises dans leur pavillon et Brynhildr restait taciturne.

Alors, Guðrún dit : « Sois joyeuse, Brynhildr, est-ce la conversation que nous avons eue qui te chagrine ? Ou alors, qu'est-ce qui t'ôte ta joie ? »

Brynhildr répond : « C'est par mauvais vouloir que tu dis cela, et tu as le cœur cruel. »

« Ne crois pas cela, dit Guðrún, dis plutôt ce que tu penses. »

Brynhildr répond : « Ne demande que ce que tu as intérêt à savoir, voilà ce qui sied aux femmes puissantes. Quand tout va à ton gré, il est facile de souhaiter du bien. »

Guðrún répond : « Il est trop tôt pour se glorifier de cela, et cela présage sûrement quelque chose. De quoi as-tu à me blâmer ? Je ne t'ai jamais rien fait de mal. »

Brynhildr répond : « Il faut que tu expies d'avoir épousé Sigurðr, et il ne me plaît pas que tu jouisses de lui et de tout l'or. »

Guðrún répond : « Je ne savais pas ce qui s'était passé entre vous et mon père n'avait pas besoin, que je sache, de te demander ton avis pour me marier. »

Brynhildr répond : « Nous n'avons pas tenu secret que nous nous étions mutuellement fait serment, et vous saviez bien que vous me trahissiez, et je vengerai cela. »

Guðrún répond : « Tu es mieux mariée que tu ne le mérites, et ton arrogance aura une méchante fin, car beaucoup expieront cela. »

« Je serais satisfaite, dit Brynhildr, si tu n'avais pas un mari plus noble que le mien. »

Guðrún répond : « Ton mari est si noble que l'on ne peut savoir s'il y a mari plus éminent et qui ait telle abondance de puissance et de biens. »

Brynhildr répond : « Sigurðr a tué Fáfnir, et cela vaut plus que tout le royaume du roi Gunnarr », — comme il a été dit :

Sigurðr frappa le serpent
Et cela par la suite
Jamais ne flétrira
Tant que dureront les temps ;
Mais ton frère
N'eut le cœur
Ni de chevaucher le feu
Ni de le franchir.

Guðrún répond : « C'est Grani qui n'a pas osé traverser le feu alors que Gunnarr le montait, mais Gunnarr, lui, avait osé chevaucher et ce n'est pas la peine de mettre en doute son courage. »

Brynhildr répond : « Je ne cèlerai pas que je ne pense aucun bien de Grímhildr. »

Guðrún répond : « Ne la blâme pas car elle se conduit envers toi comme envers sa fille. »

Brynhildr répond : « C'est elle qui est à l'origine de tout le mal qui nous accable, elle qui a donné à Sigurðr la mauvaise bière, si bien qu'il ne s'est pas rappelé mon nom. »

Guðrún répond : « Tu dis mainte mauvaise parole, pareil discours est grand mensonge. »

Brynhildr répond : « Jouis donc de Sigurðr comme si tu ne m'avais pas trahie, vous ne méritez pas de gouverner ensemble, et que tout aille pour vous comme je le pense ! »

Guðrún répond : « J'en jouirai mieux que tu ne le voudrais, mais personne n'a mentionné qu'il ait abusé de moi ne fût-ce qu'une fois. »

Brynhildr répond : « C'est mal parler et quand cela te passera, tu t'en repentiras, et ne tenons plus de paroles haineuses. »

Guðrún dit : « C'est toi qui as tenu la première des propos haineux. Tu fais maintenant comme si tu voulais redresser la chose, mais il y a tout de même de la cruauté par-dessous. »

« Cessons ces bavardages inutiles, dit Brynhildr. Je me suis longtemps tue sur mes malheurs, eux qui me tenaient à cœur, mais vois, c'est uniquement ton frère que j'aime, et parlons d'autre chose. »

Guðrún dit : « Ton cœur voit bien au-delà. »

Grand mal résulta de ce qu'elles eussent été dans la rivière et qu'elle eût reconnu l'anneau : de là vint leur conversation.

29. De l'affliction de Brynhildr

Après cette conversation, Brynhildr se mit au lit et la nouvelle parvint au roi Gunnarr qu'elle était malade. Il alla la voir et demanda ce qu'elle avait, mais elle ne répondit rien et resta couchée comme si elle était malade.

Comme il s'enquérait d'ardeur, elle répondit : « Qu'as-tu

fait de l'anneau que je t'ai remis, que le roi Buðli me donna la dernière fois que nous nous sommes quittés, quand toi et le roi Gjúki vîntes le trouver et menaçâtes de ravager ou de brûler si vous ne m'obteniez pas ? Il eut ensuite un entretien avec moi et demanda lequel je choisirais de ceux qui étaient venus, mais je m'offris à défendre le pays et à être chef d'un tiers de la troupe. Il y avait à choisir entre deux choses : me laisser marier à celui qu'il voudrait, ou perdre mon bien et son amitié : il déclara tout de même que son amitié me serait plus utile que son courroux. Je réfléchis alors à part moi si je devais obéir à sa volonté ou tuer maint homme. Je m'estimai incapable de disputer avec lui, et le moment vint où je me promis à celui qui chevaucherait Grani avec l'héritage de Fáfnir et qui traverserait mon mur de flamme et qui tuerait les hommes que je désignerais. Or personne n'osa chevaucher, hormis Sigurðr, seul. Lui, il chevaucha le feu car le cœur ne lui faillit point. Il tua le serpent et Reginn et cinq rois, mais pas toi, Gunnarr, qui blêmis comme un cadavre, et tu n'es ni un roi ni un champion. Et j'ai fait le vœu, chez moi, à mon père, d'aimer celui-là seul qui serait de la plus noble naissance, et c'est Sigurðr. Je suis parjure de ne le point posséder, et c'est pour cela que je conseillerai ta mort. Et nous avons bien du mal à revaloir à Grímhildr. Nul n'est plus lâche ni pire qu'elle. »

Gunnarr répondit, bien peu l'entendant : « Tu viens de tenir des propos bien fallacieux et tu es une méchante femme, toi qui blâmes une femme qui te dépasse de beaucoup, elle ne détesterait pas les siens comme tu le fais, ni n'a torturé des hommes morts, ni n'assassina personne, et elle vit dans la louange. »

Brynhildr répondit : « Nous n'avons pas eu de rendez-vous secret ni commis de méfaits, nous sommes d'une autre nature, et nous aurions bien plus envie de vous tuer. »

Puis elle voulut tuer le roi Gunnarr, mais Högni la mit aux fers.

Gunnarr dit alors : « Je ne veux pas qu'on la laisse dans les fers. »

Elle répondit : « Ne t'occupe pas de cela ! Jamais désormais, tu ne me verras joyeuse dans ta halle, ou buvant, ou jouant aux tables, ou songeant à parler ou recouvrant d'or les beaux habits, ou te donnant de bons conseils. »

Elle déclara que c'était deuil extrême, pour elle, que de

n'avoir pas épousé Sigurðr. Elle s'assit, mit en pièces sa tapisserie puis demanda que l'on ouvre les portes de son pavillon pour que l'on puisse entendre de loin ses lamentations. Grand deuil maintenant, qui s'entend par tout le palais.

Guðrún demanda à ses suivantes pourquoi elles étaient si lugubres et affligées — « Qu'avez-vous, pourquoi vous comportez-vous comme des insensées, quelle merveille vous est arrivée ? »

Une femme de la hirð [1], qui s'appelait Svafrlöð, répondit : « C'est un jour d'infortune. Notre halle est pleine de lamentations. »

Alors Guðrún dit à son amie : « Lève-toi, nous avons longtemps dormi. Réveille Brynhildr, allons à table et soyons joyeuses. »

« Non, dit-elle, je n'irai ni la réveiller ni lui parler, bien des jours durant, elle n'a bu hydromel ni vin, le courroux des dieux l'a saisie. »

Alors Guðrún dit à Gunnarr : « Va la trouver, dit-elle, et dis-lui que je m'afflige qu'elle ait du mal. »

Gunnarr répondit : « Il m'est interdit d'aller la voir ou de partager son bien. »

Gunnarr alla la trouver pourtant, il chercha à lui parler de maintes façons sans obtenir de réponses, s'en alla et vint trouver Högni, lui demanda d'aller la voir. Il dit n'en avoir point envie, y alla tout de même et n'obtint rien d'elle. Et l'on alla chercher Sigurðr pour lui demander d'aller la voir. Il ne répondit rien et on en resta là pour ce soir-là.

Le lendemain, en rentrant de la chasse, Sigurðr alla voir Guðrún et dit : « A ce que je vois, tout cela va amener grands bouleversements, et Brynhildr va mourir. »

Guðrún répondit : « Messire, grandes merveilles l'accompagnent, voici sept jours et sept nuits qu'elle dort, si bien que personne n'a osé l'éveiller »

Sigurðr répondit : « Elle ne dort pas, elle médite de grandes entreprises contre nous. »

Alors Guðrún dit, en larmes : « C'est grand deuil que de savoir ta mort. Va plutôt la trouver, et sache si son arrogance subsiste, donne-lui de l'or et apaise ainsi son courroux. »

1. Nous avons déjà rencontré ce terme qui désigne l'ensemble des membres de la « maison » d'un chef ou d'un roi. Il peut y entrer aussi bien des femmes que des hommes.

Sigurðr sortit et trouva la salle ouverte. Il crut Brynhildr endormie, lui ôta ses vêtements et dit : « Réveille-toi, Brynhildr, le soleil brille par tout le palais, c'est assez dormi. Chasse ton deuil et prends joie. »

Elle dit : « Que signifie cette audace ? Dans cette trahison, nul n'a été pire que toi. »

Sigurðr demanda : « Pourquoi ne parles-tu à personne, qu'est-ce qui te courrouce ? »

Brynhildr répondit : « A toi, je dirai mon courroux. »

Sigurðr dit : « Tu es égarée si tu crois que mon cœur est cruel pour toi, c'est celui que tu as choisi qui est ton mari. »

« Non, dit-elle, ce n'est pas Gunnarr qui a chevauché le feu pour venir jusqu'à moi, et il ne m'a pas donné en douaire les cadavres abattus. Mais je m'émerveille de cet homme qui est venu dans ma salle et j'ai cru reconnaître tes yeux, mais je n'ai pas compris clairement à cause du voile qui couvre ma chance [2] ».

Sigurðr dit : « Je ne suis pas homme plus noble que les fils de Gjúki. Ce sont eux qui tuèrent le roi des Danes, ce grand chef, frère du roi Buðli. »

Brynhildr répondit : « Nous leur sommes redevables de bien du mal, et ne nous rappelle par nos deuils. Toi, Sigurðr, tu as occis le serpent et chevauché le feu pour l'amour de moi, ce n'étaient pas là les fils du roi Gjúki. »

Sigurðr répondit : « Je ne fus pas ton mari et tu n'es pas ma femme ; et c'est un noble roi qui versa ton douaire. »

Brynhildr répondit : « Point ne regardai Gunnarr de telle sorte que mon cœur lui sourie, et je suis cruelle pour lui bien que je le cèle à autrui. »

« Il est épouvantable, dit Sigurðr, de ne pas aimer un tel roi, et qu'est-ce qui te courrouce le plus ? Il me semble que son amour est meilleur que l'or pour toi. »

Brynhildr répondit : « Le plus cuisant de tous mes chagrins, c'est de n'être point parvenue à ce qu'une épée acérée fût rougie de ton sang. »

Sigurðr répondit : « Ne crains point ! Il n'y aura pas à attendre longtemps pour qu'une épée acérée s'enfonce dans mon cœur, et tu n'auras pas à demander pire pour toi-même,

2. Elle emploie ici le terme *hamingja* qui désigne en fait la chance attachée non pas à un individu isolé, mais à une famille, un clan. Cette notion est analysée dans le commentaire qui accompagne cette traduction.

car tu ne me survivras pas. Les jours qu'il nous reste à vivre sont peu nombreux. »

Brynhildr répondit : « Ce n'est pas mince méchanceté qui dicte tes paroles puisque, par trahison, vous m'avez privée de toute joie, et je n'ai cure de vivre. »

Sigurðr répondit : « Vis et aime-nous, le roi Gunnarr et moi, je donnerais tout mon bien pour que tu ne meures pas. »

Brynhildr répondit : « Tu ne connais pas bien ma nature. Tu surpasses tous les hommes, mais aucune femme ne t'a déplu autant que moi. »

Sigurðr répondit : « La vérité est autre : je t'aime plus que moi-même bien que j'aie été exposé à cette trahison, et l'on n'y peut rien changer, car toujours, quand je sonde mon cœur, ce qui m'afflige, c'est que tu n'es pas ma femme. Mais j'écartai cela de moi de mon mieux quand j'étais dans la halle du roi, jouissant pourtant de ce que nous étions tous ensemble. Il peut se faire aussi que se produise ce qui a été prédit, et il n'y a pas à s'en lamenter. »

Brynhildr répondit : « Tu me dis trop tard que mon deuil t'afflige, nous n'aurons plus guère de réconfort à présent. »

Sigurðr répondit : « Je voudrais bien que nous entrions dans un même lit tous les deux et que tu sois ma femme. »

Brynhildr répondit : « Il n'y a pas à dire de telles choses, je ne posséderai pas deux rois dans une même halle, et je perdrai la vie avant de trahir le roi Gunnarr » — et ils se remémorèrent alors leur rencontre sur la montagne et les serments qu'ils se firent — « mais tout cela est rompu maintenant, et je ne veux pas vivre. »

« Je ne me rappelais pas ton nom, dit Sigurðr, et je ne t'ai pas reconnue avant que tu n'aies été mariée, et c'est le plus grand deuil. »

Alors, Brynhildr dit : « Je fis le serment d'épouser l'homme qui chevaucherait mon mur de flammes, ce serment, je voulais le tenir ou sinon, mourir. »

« Plutôt que tu meures, je veux te posséder et abandonner Guðrún », dit Sigurðr, et ses flancs enflèrent tant que les anneaux de sa broigne volèrent en pièces.

« Je ne veux pas de toi, dit Brynhildr, ni de personne d'autre. »

Sigurðr s'en fut. Voici ce que dit la Sigurðarkviða :

Sortit Sigurðr [3]
Au partir de la conversation,
L'ami loyal des princes ;
Était si abattu
Que de l'ardent à la bataille
Se mit, sur ses flancs,
A voler en éclats
La chemise de fer tissée [4].

Quand Sigurðr entra dans la halle, Gunnarr demanda s'il savait de quelle affliction souffrait Brynhildr et si elle était en état de parler.

Sigurðr dit qu'elle le pouvait. Alors, Gunnarr alla la trouver une seconde fois et demanda ce que signifait son chagrin et si l'on pouvait y remédier.

« Je ne veux pas vivre, dit Brynhildr, parce que Sigurðr m'a abusée, et toi non moins lorsque tu le laissas aller dans mon lit. Je ne veux pas posséder deux hommes en même temps dans une même halle, et cela sera la mort de Sigurðr ou la tienne ou la mienne — car maintenant, il a tout dit à Guðrún et elle me le jette à la face. »

30. Meurtre de Sigurðr

Après cela, Brynhildr sortit et s'assit en bas du mur de son pavillon, tenant force propos de lamentations, disant que tout lui était odieux, terres comme puissance, puisqu'elle ne possédait pas Sigurðr. Et Gunnarr vint la trouver encore.

Alors, Brynhildr dit : « Tu vas perdre et ton royaume et ton bien, et ta vie et moi, car je vais aller chez mes parents et y demeurerai, affligée, à moins que tu tues Sigurðr et son fils. N'élève pas le louveteau. »

Gunnarr en fut fort abattu, ne sachant que faire puisqu'il était lié à Sigurðr par serment ; sa pensée errait de çà de là, mais il se disait pourtant que, si sa femme l'abandonnait, ce serait le plus grand déshonneur.

Gunnarr dit : « Brynhildr est meilleure que tout pour moi et c'est la plus renommée de toutes les femmes, et je perdrai

3. Cette strophe ne figure pas dans la *Sigurðarkviða* du *Codex Regius*.
4. L'ami loyal des princes, l'ardent à la bataille sont des *kenningar* pour Sigurðr ; la chemise de fer tissée, une *kenning* pour la broigne.

la vie avant de perdre son amour. » Et il convoqua Högni, son frère, et dit : « Je me suis mis dans une grande difficulté », dit qu'il voulait tuer Sigurðr, dit qu'il avait abusé de sa confiance — « gouvernons, toi et moi, l'or et tout le royaume ».

Högni dit : « Il ne nous sied point de rompre par la guerre les serments jurés. Nous avons grand secours de lui aussi. Il n'est point de rois qui soient nos égaux si ce roi hunnique vit et un tel beau-frère, nous n'en trouverons jamais ; vois comme il est bon d'avoir un tel beau-frère et un tel neveu, mais je vois bien comment les choses se présentent. C'est Brynhildr qui est cause de tout cela et ses conseils nous mettent en grand déshonneur et péril. »

Gunnarr répondit : « Cela s'accomplira. Mais je vois l'expédient : excitons Guþormr, notre frère. Il est jeune et sait peu de choses, et il est en dehors de tous serments. »

Högni dit : « Ce parti me semble mauvais, et même si on l'exécute, nous aurons à payer d'avoir trahi un tel homme. » Gunnarr dit que Sigurðr devait mourir — « ou bien, c'est moi qui mourrai sinon ».

Il demanda à Brynhildr de se lever et d'être joyeuse. Elle se leva, disant pourtant que Gunnarr n'entrerait pas dans son lit que tout cela ne fût accompli.

Alors, les frères prirent conseil. Gunnarr dit qu'avoir ravi la virginité de Brynhildr valait bien peine de mort — « excitons Guþormr à accomplir cet acte ». Ils appelèrent Guþormr, lui offrirent de l'or et de grands pouvoirs pour accomplir cela. Ils prirent un serpent et de la viande de loup, les firent cuire et les lui donnèrent à manger, comme chanta le scalde :

Certains prirent du poisson des bois [1],
Certains tranchèrent de la charogne de loup,
Certains à Guþormr donnèrent
De la viande de loup
Avec la bière
Et force autre choses
Par sorcellerie.

Sous l'effet de cette nourriture, et avec les représentations que lui fit Grímhildr, il devint si violent et forcené qu'il promit d'accomplir cet acte. Eux lui promirent grand honneur en échange. Sigurðr n'appréhendait pas cette félonie. Il ne

1. Le poisson du bois : *kenning* pour serpent.

pouvait non plus agir sur le destin ni sur son lot. Il savait également ne pas mériter perfidie de leur part.

Guþormr entra chez Sigurðr le lendemain matin alors qu'il reposait dans son lit. Mais quand Sigurðr le regarda, Guþormr n'osa pas lui donner l'assaut et rebroussa chemin, et cela se reproduisit une deuxième fois. Sigurðr avait le regard si perçant que rare était celui qui osât le regarder en face. La troisième fois qu'il entra, Sigurðr était endormi. Guþormr brandit son épée et en frappa Sigurðr de telle sorte que la pointe s'enfonça dans la literie en-dessous de lui. Sigurðr s'éveilla sous cette blessure tandis que Guþormr se rendait vers la porte. Alors, Sigurðr prit l'épée Gramr et la lança contre lui, elle lui arriva dans le dos et le mit en pièces par le milieu. Les pieds churent d'un côté, et de l'autre, la tête et les bras qui retombèrent dans la pièce.

Guðrún s'était endormie dans les bras de Sigurðr, elle se réveilla dans un indicible chagrin quand elle flotta dans le sang et tant se lamenta par larmes et déplorations que Sigurðr se dressa sur son oreiller et dit : « Ne pleure pas, dit-il, tes frères vivent pour ton plaisir. Et j'ai un jeune fils, qui ne sait se garder de ses ennemis, et ils ont mal avisé à leur destinée. Car ils n'auront pas un tel beau-frère pour chevaucher avec eux dans l'armée, non plus qu'un tel neveu, si celui-ci parvient en âge d'homme. Voici qu'est accompli ce qui a été prédit depuis longtemps et qui nous a été caché, mais nul ne peut rien faire à son destin. La cause de tout cela, c'est Brynhildr qui m'aimait plus que tout homme, et je puis jurer que je n'ai jamais fait de mal à Gunnarr, et j'ai respecté mes serments, ni n'ai jamais été trop grand ami de sa femme. Si j'avais été averti et que j'eusse été sur pied avec mes armes, beaucoup y auraient perdu la vie avant que je tombe, et tous ces frères, tués, et il leur eût été plus difficile de me tuer qu'un très gros vison ou sanglier. »

Le roi laissa la vie. Mais Guðrún pantelait. Brynhildr entendit cela et rit en l'entendant soupirer.

Alors, Gunnarr dit : « Ce n'est pas parce que tu as les racines du cœur en joie que tu ris, et pourquoi perds-tu tes couleurs ? Tu es un monstre et il y a grandes chances que tu sois vouée à mourir. Rien ne serait plus mérité que de voir le roi Atli tué sous tes yeux et que tu aies à assister à cela. Maintenant, il nous faut nous occuper de notre beau-frère, qui est aussi meurtrier de notre frère. »

Elle répondit : « Ne reproche pas que la mesure du meurtre ne soit pas comble, et le roi Atli n'a cure de vos menaces ou de votre courroux, il vivra plus longtemps que vous et il aura plus de puissance. »

Högni dit : « Voici que s'est accompli ce que Brynhildr prédisait et c'est une méchante action que nous ne pourrons jamais compenser. »

Guðrún dit : « Mes parents ont tué mon mari. A présent vous chevaucherez les premiers dans l'armée, et quand vous entrerez dans la bataille, vous découvrirez que Sigurðr n'est pas à vos côtés, vous verrez alors que Sigurðr était votre chance et votre soutien, et s'il avait eu des fils tels que lui, vous pourriez tirer renfort de sa progéniture et de ses parents. »

31. Mort de Brynhildr

Personne ne pouvait dire pourquoi Brynhildr avait demandé en riant ce qu'elle déplorait maintenant dans les larmes. Alors, elle dit : « J'ai rêvé, Gunnarr, que j'avais un lit glacé, et toi, tu marchais contre tes ennemis, et toute votre famille sera maltraitée puisque vous êtes parjures, et lorsque tu l'occis, tu ne te rappelas pas bien le jour où vous avez mêlé votre sang, Sigurðr et toi [1], et tu l'as mal récompensé de tout le bien qu'il t'a fait en te laissant prendre la première place ; comment il tenait la parole jurée, cela s'est avéré quand il vint chez nous et plaça entre lui et moi l'épée aux tranchants acérés trempée au venin. Vous avez eu tôt fait de l'accuser, lui et moi, alors que j'habitais chez mon père, ayant tout ce que je voulais, et pensais qu'aucun de vous ne serait à moi alors que vous chevauchiez jusqu'ici, trois rois ensemble. Puis Atli eut un entretien avec moi et demanda si j'épouserais celui qui monterait Grani. Celui-là n'était pas votre semblable et je fus promise alors au fils du roi Sigmundr et à personne d'autre, et ce n'est pas parce que je vais mourir que vous vous en trouverez mieux. »

Alors Gunnarr se leva, lui mit les bras autour du cou et la pria de vivre et d'accepter des richesses, et tous les autres la dissuadèrent de mourir. Mais elle repoussa tous ceux qui

1. Revoir la note 1 au chapitre 26.

venaient, disant qu'il ne servirait à rien de la dissuader de son dessein. Gunnarr héla Högni, lui demanda conseil et lui demanda d'aller la trouver, voir s'il pourrait adoucir son cœur, disant que pour l'heure, le besoin était assez grand d'apaiser son chagrin jusqu'à ce qu'il passe.

Högni répondit : « Que personne ne la dissuade de mourir, car elle n'a jamais été du moindre profit pour nous ni pour personne depuis qu'elle est venue ici. »

Elle demanda qu'on lui apporte beaucoup d'or et pria de venir tous ceux qui voulaient en recevoir. Puis elle prit une épée, se l'enfonça sous le bras, s'affaissa sur les coussins et dit : « Que quiconque en veut prenne de l'or. »

Ils se turent tous. Brynhildr dit : « Prenez cet or, et jouissez-en bien. »

Brynhildr dit encore à Gunnarr : « Je te dirai maintenant, un bref instant, ce qui va se passer ensuite : vous vous réconcilierez bientôt, Guðrún et toi, sur les conseils de Grímhildr la magicienne. La fille de Guðrún et de Sigurðr s'appellera Svanhildr, ce sera la plus belle femme qui soit jamais née. Guðrún sera donnée en mariage, contre son gré, à Atli. Tu voudras épouser Oddrún, mais Atli l'interdira. Alors, vous vous rencontrerez en cachette et elle t'aimera. Atli te trahira et te mettra dans une fosse aux serpents, puis Atli et ses fils seront tués. C'est Guðrún qui les tuera. Ensuite, les grandes vagues la porteront à la forteresse du roi Jónakr. Là, elle mettra au monde un noble fils. Svanhildr sera exilée et mariée au roi Jörmunrekr. Les conseils de Bikki la mordront. Et alors, toute votre famille aura péri et les chagrins de Guðrún n'en seront que plus grands. A présent, je te fais, Gunnarr, une ultime prière : Fais dresser sur la plaine un grand bûcher pour nous, moi et Sigurðr, et ceux qui furent tués avec lui. Fais tendre au-dessus une toile rougie de sang humain et fais-moi brûler aux côtés de ce roi hunnique, et de l'autre côté, mes hommes, deux à la tête et deux aux pieds, et deux faucons. Alors, tout sera également partagé. Placez entre nous une épée dégaînée comme l'autre fois, lorsque nous montâmes dans un même lit et nous donnâmes le nom d'époux. Que la porte ne se referme pas sur ses talons quand je le suivrai. Nos funérailles ne seront pas misérables si l'accompagnent cinq serves et huit domestiques [2] que mon

2. Ce passage est intéressant à plus d'un titre. Voilà donc quelles purent

père me donna, et que brûlent là aussi ceux qui furent tués avec Sigurðr. J'en dirais davantage si je n'étais pas blessée, mais voici que sifflent les plaies et que s'ouvrent les blessures, et j'ai dit vrai pourtant. »

On ensevelit donc le cadavre de Sigurðr selon l'ancienne coutume et l'on fit un grand bûcher. Quand il flamba bien, on plaça dessus le cadavre de Sigurðr meurtrier de Fáfnir et celui de son fils de trois hivers que Brynhildr avait fait occire, ainsi que celui de Guþormr. Quand le bûcher fut tout embrasé, Brynhildr y monta et dit à ses suivantes de prendre l'or qu'elle voulait leur donner. Après cela, Brynhildr mourut et brûla avec Sigurðr, et leur vie s'acheva ainsi.

32. Guðrún est mariée à Atli

Maintenant, quiconque entend cette nouvelle dit qu'il ne reste plus personne au monde et qu'il ne naîtra plus homme pareil à Sigurðr en quelque chose que ce soit, et que son nom ne périra jamais dans la langue tudesque et dans les pays du Nord, tant que le monde durera.

On dit qu'un jour, alors que Guðrún était dans son pavillon, elle dit : « Meilleure était notre vie lorsque j'avais Sigurðr. Il se distinguait de tous les autres comme l'or sur le fer ou l'oignon sur les autres herbes ou le cerf sur les autres animaux, jusqu'à ce que mes frères m'envièrent un tel homme qui était plus éminent que tous. Ils ne pouvaient dormir avant qu'ils ne l'eussent occis. Grand vacarme fit Grani quand il vit son maître navré. Puis j'allai lui parler comme à un homme, mais il baissa le col jusqu'à terre, il savait que Sigurðr était abattu. »

Puis Guðrún disparut dans la forêt, elle entendait de tous

être en un temps sans doute assez lointain les funérailles des grands de ce monde germanique. Le détail de ce long paragraphe se trouve plus ou moins confirmé, d'une part par l'archéologie qui atteste que le chef se faisait inhumer avec son cheval, ses armes de choix, ses plus beaux atours et, d'aventure, tout le nécessaire pour l'accompagner dans l'autre monde, éventuellement aussi avec une femme. Les chiffres donnés ici relèvent sans doute du grossissement épique. Quant à la crémation qui suivra cette inhumation, elle est attestée par le fascinant récit que fit, en 922, un diplomate arabe, Ibn Fadhlan, qui assista à l'enterrement d'un chef Rūs (c'est-à-dire Suédois) sur les bords de la Volga (traduction intégrale, sur la traduction anglaise, dans *Les Religons de l'Europe du Nord*, *op. cit.*, p. 49-52).

côtés le hurlement des loups, elle trouvait plus heureux de mourir. Elle alla jusqu'à ce qu'elle arrive à la halle du roi Hálfr et resta là, chez Þóra fille de Hákon, au Danemark, sept saisons, et elle fut tenue en grande faveur. Elle fit de la tapisserie et y dessina maintes œuvres et grandes, de beaux jeux coutumiers de ce temps-là, épées et broignes et tout l'équipement d'un roi, et les bateaux du rois Sigmundr, glissant le long des côtes. Elles tissèrent la bataille entre Sigarr et Siggeirr, en Fionie, au sud. Tel était leur divertissement, et Guðrún se consola un peu de son chagrin.

Grímhildr apprit où Guðrún était descendue, elle eut un entretien avec ses fils et demanda s'ils voulaient verser compensation à Guðrún pour son fils et son mari, disant qu'ils y étaient tenus. Gunnarr parla et dit qu'il voulait lui donner de l'or et compenser ainsi ses deuils, envoya chercher ses amis et équiper leurs chevaux, préparer leurs heaumes, leurs épées, leurs écus, leurs broignes et armures de toutes sortes. Cette expédition fut préparée de la façon la plus courtoise, aucun champion d'importance ne resta chez lui. Leurs chevaux étaient caparaçonnés et chaque chevalier avait un heaume ou bien doré ou bien poli. Grímhildr entreprit l'expédition avec eux, disant que leur mission serait mieux remplie ainsi que si elle restait chez elle. Ils avaient en tout cinq cents [1] d'hommes. C'étaient de nobles hommes qui les accompagnaient. Il y avait là Valdamarr de Danemark, Eymóðr et Jarisleifr [2]. Ils entrèrent dans la halle du roi Hálfr. Il y avait là des Lombards, des Francs et des Saxons. Ils étaient complètement armés et portaient des pelisses rouges, comme il est dit :

Broignes courtes,
Heaumes à nasal,

1. S'il faut prendre le texte au pied de la lettre, précisons qu'il s'agit de la « grande centaine » germanique, soit 120.

2. Pour faire suite à la note 1 du chapitre 31 et à la note 1 du chapitre 26, notons que Jarisleifr est la transposition de Jaroslav et rappelons que les principautés de Novgorod (Hólmgarðr) et de Kiev (Koenugarðr) ont sans aucun doute été fondées par des Suédois, également responsables ensuite de la naissance de l'État russe. L'auteur suit ici la strophe 19 de la *Guðrúnarkviða* II qui commence par une *þula*, une sorte de litanie qui énumère, en l'occurrence les grands rois de l'Occident que connaissait l'auteur du poème.

Ceints du glaive,
Avaient les cheveux bruns [3].

Ils entendaient offrir à leur sœur d'excellents présents et lui dirent de belles paroles, mais elle ne crut aucun d'eux. Puis Grímhildr lui remit une boisson maléfique, force lui fut d'en boire, et ensuite, elle ne se rappela aucune offense. Cette boisson était mêlée de la force de la terre et de la mer, et du sang de son fils, et sur la corne étaient gravées toutes sortes de signes rougis de sang, comme il est dit ici :

Il y avait sur cette corne
Toutes sortes de signes,
Gravés, rougis de sang
— Ne pus les interpréter —
Le long serpent de la bruyère [4]
Du pays des Haddingjar,
L'épi non tranché par le fer,
Des entrailles de bête [5].

Étaient à cette bière
Maints maléfices mêlés :
Herbes des bois de toutes sortes
Et glands brûlés,
Rosée de l'âtre,
entrailles sacrificielles,

3. Figure bien dans la *Guðrúnarkviða* II strophe 19 quoique dans un ordre différent. Le détail des cheveux bruns doit être relevé. Que les Völsungar ou quelqu'une des autres familles qui sont impliquées dans cette histoire n'aient pas été Germains ou Scandinaves, cela paraît probable, le détail des cheveux noirs ou bruns, assez peu communs dans le monde germanique de l'époque, est souvent relevé, notamment par Snorri Sturluson.

4. La *Guðrúnarkviða* II du *Codex Regius* a ici : « le long poisson de la bruyère ». De toute manière, le long poisson de la bruyère des Haddingjar est l'épée des Haddingjar. Ceux-ci, en vertu d'un mythe rapporté et par Snorri Sturluson et par Saxo Grammaticus, sont certainement les souverains du royaume des morts. Reste à savoir ce que désigne l'épée des morts. Il s'agit, bien entendu, d'un signe magique. On peut comprendre aussi que le serpent venimeux est l'épée des morts.

5. Quant à l'épi non tranché par le fer, il renvoie à une inscription runique, de contenu évidemment magique, et qui n'a jamais reçu d'interprétation assurée, qui figure sur la pierre d'Eggjum en Norvège (vers 800 après Jésus-Christ) : « le soleil n'a pas lui et la pierre n'a pas été taillée par le couteau ». Au lieu d'« entrailles » de bête, on peut lire « gosier », ou « œsophage ». En tout état de cause, il est clair que cette strophe donne une sorte de recette magique.

Foie de porc cuit
— Cela apaisait les douleurs [6].

Cela fait, quand ils se furent accordés, il y eut grande liesse.

Lorsqu'elle trouva Guðrún, Grímhildr dit : « Salut à toi, fille ! Je te donne de l'or et toutes sortes d'objets précieux de la part de ton père, des anneaux de prix et des parures de lit de filles hunniques, les plus courtoises qui soient, pour compenser la perte de ton mari. Puis on te mariera au roi Atli le puissant. Alors, tu régneras sur sa richesse. Ne rejette pas tes parents à cause d'un seul homme, fais plutôt à notre requête. »

Guðrún répondit : « Jamais je n'épouserai le roi Atli, il ne nous sied pas d'accroître notre famille. »

Grímhildr répondit : « Ne pense plus à haine ; et si tu as des fils, fais comme si Sigurðr et Sigmundr étaient en vie. »

Guðrún dit : « Je ne puis cesser de penser à lui ; il était plus éminent que tous. »

Grímhildr dit : « Il te sera assigné d'épouser ce roi, sinon, tu n'en épouseras aucun. »

Guðrún dit : « Ne m'offre pas ce roi, il ne sortira que du mal de cette famille, et il maltraitera tes fils, cruelle vengeance s'exercera sur lui à cause de cela. »

Ces propos fâchèrent Grímhildr pour ses fils et elle dit : « Fais comme nous le demandons, et pour cela, tu auras grande estime ainsi que notre amitié, et ces lieux qui s'appellent Vinbjörg et Valbjörg. »

Ses propos avaient si grande vertu que force fut qu'ils s'accomplissent.

Guðrún dit : « Il faudra que cela s'accomplisse et pourtant, cela va contre mon gré, et cela ne sera guère pour la joie mais pour le deuil ! »

Ensuite, ils enfourchèrent leurs chevaux, on mit leurs femmes dans des chariots et ils allèrent, sept jours chevauchant, puis sept autres jours en bateau, et sept jours encore par voie de terre, jusqu'à ce qu'ils arrivent à une halle altière. Vint aux devants de Guðrún une grande foule et l'on prépara là un magnifique banquet comme il en avait été convenu

6. Même remarque que dans la note précédente *in fine*. La rosée de l'âtre est la suie.

auparavant et il fut donné avec honneur et grande pompe. A ce banquet, Atli célébra ses noces avec Guðrún. Mais jamais son humeur ne le porta à rire, et leur vie commune ne fut guère joyeuse.

33. Atli invite chez lui les fils de Gjúki

On dit qu'une nuit, le roi Atli sortit de son sommeil. Il dit à Guðrún : « J'ai rêvé, dit-il, que tu me frappais d'une épée. »

Guðrún interpréta ce rêve et dit que rêver de fer signifiait feu — « et l'orgueil qui fait que tu te crois plus éminent que tous. »

Atli dit : « J'ai rêvé encore qu'avaient poussé ici deux baguettes d'osier, et je voulais qu'on ne leur fît jamais aucun mal. Puis on les arracha avec leurs racines, on les rougit dans le sang, on les porta sur le banc et on me les offrit à manger. J'ai rêvé encore que deux faucons s'envolaient de mon bras, affamés, et qu'ils mouraient. Il me sembla que l'on avait mêlé leurs cœurs de miel et que j'en mangeais. Puis il me sembla que deux jolis chiots se couchaient devant moi, hurlant fort, et que je mangeais leur chair, quoique ce fût contre mon gré. »

Guðrún dit : « Ce ne sont pas de bons rêves, et ils se réaliseront. Tes fils doivent être voués à mourir, et maintes choses pénibles vont nous arriver. »

« J'ai rêvé encore que j'étais alité et que ma mort était résolue. »

Le temps passa et leur vie commune était froide. Le roi Atli réfléchit alors à l'endroit où se trouvait tout cet or qu'avait possédé Sigurðr, mais c'étaient le roi Gunnarr et son frère qui le savaient. Atli était un grand roi, et puissant, sage et ayant beaucoup d'hommes ; il prit leur conseil sur la manière de procéder. Il savait que Gunnarr et les siens possédaient beaucoup plus de bien que quiconque, sans comparaison, il prit alors le parti d'envoyer des hommes trouver les frères et les inviter à un festin pour leur faire honneur en maintes choses. Était à leur tête l'homme que l'on nomme Vingi.

La reine sut qu'ils parlaient en privé et se douta qu'il devait y avoir ruse contre ses frères. Guðrún grava des runes

et elle prit un anneau d'or, y noua un poil de loup et le remit aux messagers du roi. Puis ceux-ci s'en allèrent selon l'ordre du roi. Avant de débarquer, Vingi vit les runes et les tourna différemment, pour signifier que, par ces runes, Guðrún souhaitait qu'ils vinssent la trouver.

Ils arrivèrent à la halle du roi Gunnarr, on les accueillit bien et on leur fit de grands feux. Ensuite, ils burent joyeusement la meilleure boisson.

Alors, Vingi dit : « Le roi Atli m'envoie ici, il aimerait que vous alliez chez lui en grand honneur, que vous acceptiez de lui grandes marques de distinction, heaumes et écus, épées et broignes, or et vêtements de qualité, troupes et chevaux, grandes et vastes terres, car il a déclaré que c'est à vous qu'il accorderait le meilleur de son royaume. »

Gunnarr tourna la tête et dit à Högni : « Que faire de cette invite ? Il nous offre grande puissance, mais je ne sais aucun roi qui possède autant d'or que nous car nous avons tout l'or qui se trouvait à Gnitaheiðr, et nous avons de grands bâtiments remplis d'or, et des armes de taille et toutes sortes d'armures. Je sais que mon cheval est le meilleur et mon épée, la plus acérée, mon or, le plus glorieux. »

Högni répondit : « Je m'émerveille de son invite, car il l'a rarement faite, et il doit être inavisé d'aller le trouver ; et je m'émerveille quand je vois les trésors que le roi Atli nous a envoyés parce que j'ai vu un poil de loup noué à un anneau d'or, il peut se faire que Guðrún pense qu'il a pour nous un cœur de loup et qu'elle ne veuille pas que nous y allions. »

Vingi lui montra alors les runes en disant que c'était Guðrún qui les avait envoyées.

Tout le monde alla dormir, mais eux, restèrent à boire avec quelques hommes. Alors, la femme de Högni, qui s'appelait Kostbera, la plus belle des femmes, survint et examina les runes. La femme de Gunnarr s'appelait Glaumvör, une femme imposante. Elles servaient à boire. Les rois s'enivrèrent complètement.

Vingi s'en aperçut et dit : « Il n'y a pas à cacher que le roi Atli est fort infirme et chargé d'années pour défendre son royaume, et ses fils sont jeunes et capables de rien. Or il veut vous donner le pouvoir sur le royaume tant qu'ils sont si jeunes, et il préférerait que ce soit vous qui en jouissiez. »

Il se trouvait, et que Gunnarr était très ivre, et qu'on lui offrait un grand royaume, il ne put rien faire non plus contre son sort, promit de faire l'expédition et le dit à Högni, son frère.

Celui-ci répondit : « Il faut s'en remettre à ta décision et je t'accompagnerai, mais je n'ai pas envie de faire cette expédition. »

34. Des rêves de Kostbera

Quand les hommes eurent bu tout leur soûl, ils allèrent dormir. Kostbera entreprit de regarder les runes, elle épela les lettres et vit qu'il y avait en-dessous autre chose de gravé et que les runes étaient falsifiées. Elle parvint tout de même à comprendre grâce à sa sagacité. Après cela, elle alla au lit auprès de son mari.

Quand ils se réveillèrent, elle dit à Högni : « Tu as l'intention de partir et c'est inavisé. Attends une autre fois, il faut que tu ne sois pas habile à interpréter les runes s'il te semble qu'elle t'a invité cette fois, ta sœur. Moi, j'ai interprété ces runes, et je m'émerveille qu'une femme aussi sage s'y soit mal prise pour graver, car on dirait, à lire ce qu'il y a en-dessous, qu'il y va de votre mort, et c'est de deux choses l'une : ou bien elle a oublié une lettre, ou bien d'autres les ont falsifiées. Et maintenant, entends mon rêve : j'ai rêvé que je voyais couler ici une rivière, plutôt forte, et elle brisait les poutres de la halle. »

Il répondit : « Vous autres femmes êtes souvent mal intentionnées, et je ne suis pas d'humeur à me conduire mal envers les gens, à moins que ce ne soit mérité. Il nous fera bel accueil. »

Elle dit : « Vous en ferez l'épreuve, mais amitié ne doit pas accompagner cette invite. J'ai rêvé encore qu'une autre rivière coulait ici, grondant affreusement et brisant toutes les estrades dans la halle, et elle vous brisait les jambes, à vous, les deux frères, il faut que cela signifie quelque chose. »

Il répondit : « Il doit y avoir des prairies là où tu as cru voir la rivière, car lorsque l'on marche dans les prés, les graines du foin s'accrochent à nos jambes. »

« J'ai rêvé, dit-elle, que ton manteau brûlait et qu'il mettait le feu à toute la halle. »

Il répondit : « Je sais bien ce que c'est : il y a nos habits ici, fraîchement teints, et c'est eux qui brûlaient là où tu crus voir mon manteau [1]. »

« J'ai cru voir entrer ici un ours, dit-elle, il brisa le trône du roi en agitant les pattes de telle façon que nous eûmes tous peur, il nous tenait tous en même temps dans la gueule si bien que nous étions impuissants et grande terreur en résultait. »

Il répondit : « Il va venir une grande tempête là où tu as cru voir un ours blanc. »

« Il m'a semblé voir entrer un aigle, dit-elle, qui longea la halle et m'aspergea de sang ainsi que nous tous, et cela doit présager malheur, car il m'a semblé que c'était le double du roi Atli [2]. »

Il répondit : « Souvent nous abattons du bétail en quantité et pour notre plaisir, et qui rêve d'aigle, cela signifie bœuf, et Atli doit nous en vouloir de tout son cœur. »

Et ils cessèrent ces propos.

35. Les Gjúkungar rendent visite à Atli

De Gunnar, il faut raconter maintenant qu'il en alla de même pour lui : quand ils se réveillèrent, Glaumvör, sa femme, dit ses nombreux rêves qui lui semblaient devoir amener vraisemblablement trahison, mais Gunnarr les interpréta tous en sens inverse.

« En voici un, dit-elle : il me sembla qu'une épée ensanglantée était apportée ici, dans la halle, et tu en fus transpercé, et des loups hurlaient à chaque extrémité de cette épée. »

Le roi répondit : « C'étaient de petits chiens qui voulaient me mordre ; armes teintées de sang signifient souvent chiens qui aboient. »

Elle dit : « Il me sembla encore que des femmes entraient, elles étaient sinistres et elles te choisissaient pour mari. Peut-être que ce sont tes dises [1]. »

1. Il veut dire que l'on vient de les teindre en pourpre.

2. J'ai traduit par « double » le mot *hamr* que comporte le texte et que nous avons rencontré à diverses reprises : voyez la note 4 du chapitre 2. L'aigle est le *hamr* d'Atli.

1. Voir la note 3 au chapitre 11. Elles ont ici leur valeur fatidique proprement fatale.

Il répondit : « Voici qui est difficile à interpréter, on ne peut se garder contre sa destinée et il n'est pas improbable que ma vie soit de courte durée. »

Le matin, ils se levèrent et voulurent partir, mais certains les en dissuadaient.

Puis Gunnarr dit à l'homme qui s'appelait Fjörnir : « Debout, et donne-nous à boire d'un grand vaisseau de bon vin, car il se peut que ce soit notre dernier festin ; et maintenant, si nous mourons, le vieux loup va se procurer l'or et cet ours-là ne se privera pas de mordre de ses crocs. »

Puis toute la troupe les accompagne en chemin, en pleurant. Högni dit : « Au revoir, et bonne chance. »

La plus grande partie de leur troupe demeura. Sólarr et Snaevarr, les fils de Högni, les accompagnèrent ainsi qu'un grand champion qui s'appelait Orkningr. C'était le frère de Bera. Leurs gens les accompagnèrent jusqu'aux bateaux, et tous les dissuadaient de faire ce voyage, mais rien n'y fit.

Alors Glaumvör dit : « Vingi, dit-elle, bien probable qu'un grand malheur résulte de ta venue, de grands événements vont se produire pendant ton voyage. »

Il répondit : « Je jure que je ne mens pas et que me prennent la haute potence et tous les mauvais esprits si j'ai dit un mot mensonger. » Et il n'épargna guère les propos de ce genre.

Alors Bera dit : « Au revoir et bonne chance. »

Högni répondit : « Soyez joyeux, quoi qu'il nous arrive. »

Là se séparèrent leurs destinées. Puis ils ramèrent si ferme et par grande force que la quille se détacha presque à moitié de leur bateau. Ils souquaient si ferme sur les rames, se renversant fortement en arrière, que poignées et tolets se brisaient. Quand ils accostèrent, ils n'amarrèrent pas leurs bateaux. Puis ils montèrent un moment leurs bons chevaux par la sombre forêt. Ils virent alors le palais du roi. Ils entendirent grand vacarme venant de là, et fracas d'armes, et ils y virent foule d'hommes et grands préparatifs qu'ils faisaient, toutes les portes de la forteresse étaient pleines de monde. Ils chevauchèrent jusqu'à la forteresse : elle était fermée. Högni brisa le portail et ils entrèrent.

Alors Vingi dit : « Il aurait sans doute mieux valu que tu ne fasses pas cela, attendez ici pendant que je vais vous chercher du bois de potence. Je vous ai prié gentiment de

venir ici, mais fausseté se mussait par-dessous. Il ne va pas falloir attendre longtemps pour que vous soyez pendus. »

Högni répondit : « Nous n'allons pas céder devant toi, je ne vois pas que nous reculions là où des hommes combattent, et il ne t'aura servi à rien de nous effrayer, mal va t'en prendre. »

Le précipitèrent ensuite et le rossèrent à mort du talon de leur haches.

36. De la bataille

Ils chevauchèrent alors jusqu'à la halle du roi. Le roi Atli disposa sa troupe en ordre de bataille, les rangs s'incurvaient de telle sorte qu'il y avait une barrière entre eux.

« Soyez les bienvenus chez nous, dit-il, remettez-moi tout cet or qui nous revient, cet argent que possédait Sigurðr et que possède maintenant Guðrún. »

Gunnarr dit : « Jamais tu n'auras ce bien, et il va te falloir affronter des hommes valeureux avant que nous laissions la vie si tu nous proposes guerre. Possible que ce soit à l'aigle et au loup que tu donnes magnifiquement ce banquet et par minablerie petite. »

« Il y a longtemps que j'avais dans l'idée, dit Atli, d'attenter à votre vie, de régner sur l'or et de vous faire payer l'acte infamant que vous avez commis en trahissant le meilleur de votre parentèle, et je vais le venger. »

Högni répondit : « Il ne vous servira à rien de vous attarder longuement à ces propos, vous n'êtes prêts en rien. »

Alors éclata rude bataille et il y eut d'abord grêle de traits. La nouvelle en parvint à Guðrún. Ce qu'apprenant, elle devint féroce et rejeta son manteau. Après quoi, elle sortit, salua les arrivants, embrassa ses frères leur manifestant grand amour, et ce fut leur dernière salutation.

Alors elle dit : « Je pensais avoir trouvé un moyen pour que vous ne veniez pas, mais nul ne peut rien contre son destin. »

Et elle dit encore : « Servira-t-il à quelque chose de rechercher des conciliations ? »

Ils refusèrent tous carrément.

Elle vit que l'on maltraitait ses frères ; entendit s'endurcir, passa une broigne, prit une épée, combattit avec ses frères,

se porta de l'avant comme le plus vaillant des hommes, tout le monde dit unanimement que l'on ne vit guère plus rude défense que là où elle était. Il y eut alors grande hécatombe, l'ardeur des frères l'emportait sur tout le reste. La bataille dura longtemps, jusqu'au milieu du jour. Gunnarr et Högni rompirent les rangs du roi Atli et l'on dit que toute la plaine était baignée de sang. Les fils de Högni progressaient rudement.

Le roi Atli dit : « Nous avons une grande troupe, et belle, et de grands champions, mais voici que beaucoup des nôtres sont abattus et nous avons à revaloir bien du mal, vous avez tué dix-neuf de mes champions et il n'en reste qu'onze. »

Il y eut une pause dans la bataille. Alors le roi Atli dit : « Nous étions quatre frères et voici que je demeure seul. Grande parentèle m'était échue et je pensais que c'était pour mon renom. J'avais une femme belle et sage, magnanime et le cœur rude, mais je ne puis jouir de sa sagacité car nous fûmes rarement d'accord. Voici que vous avez occis beaucoup de mes parents et m'avez dépourvu de mon royaume et de mon bien, occis ma sœur et c'est ce qui m'afflige le plus. »

Högni dit : « Pourquoi mentionner cela ? Vous fûtes les premiers à rompre la paix. Tu pris ma parente et la fis mourir de faim, l'assassinas et pris l'argent, cela n'avait rien de royal et je trouve risible de t'entendre exalter ton chagrin, et je remercierai les dieux si tout va mal pour toi. »

37. Meurtre des Gjúkungar

Le roi Atli excita alors sa troupe à faire une rude attaque, à se battre véhémentement ; les Gjúkungar attaquent si ferme que le roi Atli se replia dans sa halle ; ils combattent maintenant à l'intérieur et la bataille est des plus rudes. Elle coûta beaucoup de vies et se termina de telle sorte que tomba toute la troupe des frères, si bien qu'il ne resta qu'eux deux, mais auparavant, maint homme avait péri sous leurs armes.

On tomba alors sur le roi Gunnarr : en raison de la supériorité du nombre, on s'empara de lui et il fut mis aux fers. Ensuite, Högni combattit par grande vaillance et courage et abattit vingt des plus grands champions du roi Atli. Il en repoussa beaucoup dans le feu qui brûlait là, dans la halle. Tous sont d'accord sur une chose : on voit rarement

pareil homme. Pourtant, pour finir, il fut accablé par le nombre et on s'empara de lui.

Le roi Atli dit : « C'est grande merveille de voir combien d'hommes ont péri devant lui. Qu'on lui tranche le cœur et que ce soit sa mort. »

Högni dit : « A votre guise. Joyeusement j'attendrai ici ce que vous voulez faire et tu vas comprendre que mon cœur ne craint point, j'ai été ardent à supporter des épreuves tant que je n'étais pas blessé. Or à présent, nous sommes fort blessés, à toi de décider seul de nos démêlés. »

Alors, un conseiller du roi Atli dit : « Je vois mieux à faire : prenons plutôt l'esclave Hjalli et épargnons Högni. Cet esclave est fait pour mourir. Plus il vivra longtemps, plus misérable il sera. »

L'esclave entendit et cria fort, il s'enfuit en courant là où il pensait trouver espoir de refuge, disant qu'on lui faisait mauvais sort à cause de leurs hostilités et de leur méchanceté, c'était un bien mauvais jour que celui où il devrait mourir privé de sa bonne chère et de la garde de ses cochons. Ils se saisirent de lui et portèrent sur lui le couteau. Il cria fort avant de sentir la pointe.

Alors Högni dit, comme il arrive à bien peu quand ils sont dans l'épreuve : il intercéda pour qu'on laisse l'esclave en vie, disant qu'il ne supportait pas d'entendre ses criailleries et qu'il se plairait à en finir avec ce jeu. L'esclave se réjouit et accepta la vie.

On les mit alors tous deux aux fers, Gunnarr et Högni. Le roi Atli demanda au roi Gunnarr de dire où était l'or s'il voulait recevoir la vie.

Il répondit : « D'abord, il faut que je voie le cœur de Högni, mon frère, ensanglanté. »

Alors, ils saisirent l'esclave une deuxième fois, lui tranchèrent le cœur et le portèrent au roi Gunnarr.

Il répondit : « On peut voir ici le cœur de Hjalli le couard, il n'est pas semblable au cœur de Högni le brave car voici qu'il tremble fort, et il tremblait deux fois plus quand il était dans sa poitrine. »

Alors, sur l'incitation du roi Atli, ils allèrent à Högni et lui tranchèrent le cœur. Sa valeur était si grande qu'il rit pendant qu'il souffrait ce tourment, tous s'émerveillèrent de son courage et on l'a conservé en mémoire depuis. Ils montrèrent à Gunnarr le cœur de Högni.

Il répondit : « On peut voir ici le cœur de Högni le brave, il n'est pas semblable au cœur de Hjalli le couard car il ne frémit guère maintenant, et moins encore quand il était dans sa poitrine. Et tu vas, Atli, perdre la vie tout comme nous périssons à présent. Or maintenant, je suis seul à savoir où est l'or, Högni ne le dira pas, Je n'en étais pas assuré tant que nous vivions tous les deux, mais à présent, je suis seul à en décider. Le Rhin gouvernera l'or avant que les Huns s'en emparent. »

Le roi Atli dit : « Emportez le prisonnier. » Et c'est ce qui fut fait.

Guðrún convoqua des hommes, alla trouver Atli et dit : « Malheur sur vous maintenant, selon la façon dont tu as tenu parole envers moi et Gunnarr. »

On mit alors le roi Gunnarr dans une fosse aux serpents. Il y avait là force serpents, et il avait les mains fermement liées. Guðrún lui envoya une harpe et il montra son savoir en jouant de la harpe avec grand art, pinçant les cordes avec ses orteils, et il joua si bien, si éminemment que rares étaient ceux qui estimaient avoir entendu jouer pareillement avec les mains ; il joua de la sorte jusqu'à ce que tous les serpents s'endormirent, hormis une vipère grande et hideuse qui rampa vers lui et enfouit la gueule jusqu'à ce qu'elle le frappe au cœur, il y laissa la vie par grande vaillance.

38. Vengeance de Guðrún

Le roi Atli estima avoir remporté grande victoire, il dit à Guðrún, non sans quelque moquerie ou vantardise : « Guðrún, dit-il, à présent tu as perdu tes frères et c'est toi-même qui es en cause. »

Elle répondit : « Il te plaît de proclamer ces meurtres devant moi, mais il se peut que tu t'en repentes quand tu éprouveras ce qui suivra, et de tout ce que j'ai, ce qui vivra le plus longtemps est le souvenir de ta cruauté, et tu ne t'en trouveras pas bien tant que je vivrai. »

Il répondit : « Nous allons nous réconcilier : je veux compenser la perte de tes frères par de l'or et des objets de prix, à ton gré. »

Elle répondit : « Longtemps j'ai été difficile à traiter, et cela pouvait se supporter tant que Högni vivait. Mais tu ne

compenseras jamais la perte de mes frères de sorte que je sois consolée ; pourtant, nous autres femmes, nous devons souvent notre pouvoir à votre puissance ; maintenant, tous mes frères sont morts et tu es seul à gouverner avec moi. C'est pourquoi je choisis de faire faire un grand festin, je veux célébrer les funérailles de mes frères et aussi celles de tes parents. »

Elle se fit donc joyeuse en paroles bien qu'elle fût mise à l'épreuve par-dessous ; lui, était crédule et fit confiance à sa parole, puisqu'elle se faisait légère en propos. Guðrún fit donc le festin de funérailles pour ses frères, et de même, le roi Atli pour ses hommes et ce banquet fut fort magnifique.

Or Guðrún réfléchissait à ses chagrins et méditait d'infliger au roi quelque grande honte. Le soir, elle attira les fils qu'elle avait du roi Atli alors qu'ils jouaient dans la pièce. Les garçons s'attristèrent, demandant ce qu'ils devaient faire.

Elle répondit : « Ne demandez rien. Vous devez tous deux être mis à mort. »

Ils répondirent : « Tu feras de tes enfants ce que tu voudras. Personne ne te l'interdira. Mais honte à toi de faire cela. »

Puis elle leur trancha le cou. Le roi demanda où étaient ses fils.

Guðrún répondit : « Je te le dirai pour réjouir ton cœur : tu nous as causé grand deuil quand tu tuas mes frères. Maintenant, écoute ma parole : tu as perdu tes fils, leurs crânes sont ici montés en coupes, et tu viens de boire leur sang mêlé à du vin. Puis j'ai pris leurs cœurs et les ai rôtis sur une branchette, et tu les as mangés. »

Le roi Atli répondit : « Cruelle tu es, qui as assassiné tes fils et m'as donné leur chair à manger, et tu ne mets pas grande distance entre chacun de tes méfaits. »

Guðrún dit : « Ma volonté serait de t'infliger de grandes hontes, on ne se conduit jamais assez mal envers un tel roi. »

Le roi dit : « Il n'y a pas d'exemple que l'on puisse faire pis que toi, il y a grande sottise en de telles brutalités, tu mériterais d'être brûlée sur un bûcher après avoir été lapidée, tu aurais alors ce que tu t'es donné tant de peine à obtenir. »

Elle répondit : « C'est pour toi-même que tu prophétises cela, moi, une autre mort m'écherra. »

Et ils se tinrent maints propos de haine.

Högni laissait un fils qui s'appelait Niflungr. Il avait grande haine pour le roi Atli et dit à Guðrún qu'il voulait venger son père. Elle en fut satisfaite et ils tinrent conseil. Elle dit que ce serait grande chance si cela se faisait. Le soir, quand le roi eut fini de boire, il alla au lit ; quand il fut endormi, Guðrún survint avec le fils de Högni. Guðrún prit une épée et en frappa le roi Atli à la poitrine. Ils exécutèrent cela tous les deux, elle et le fils de Högni.

Le roi se réveilla sous cette blessure et dit : « Ici, nul besoin de pansement ou d'onguent, qui m'a fait cette blessure ? »

Guðrún dit : « C'est moi qui en suis cause pour une part, et le fils de Högni pour une autre part. »

Le roi Atli dit : « Il ne te seyait pas de faire cela, bien qu'il y eût quelque cause, tu me fus donnée en mariage sur le conseil de tes parents et je t'ai versé un douaire, trente excellents chevaliers et des vierges honorables, et beaucoup d'hommes encore, pourtant, tu ne te déclaras pas satisfaite que tu ne gouvernes les terres qu'avait possédées le roi Buðli, et tu as souvent laissé ta belle-mère dans les larmes. »

Guðrún dit : « Maintes choses non véridiques tu as dites et je n'en ai cure ; souvent, je fus difficile de caractère, mais tu as grandement fait pour accroître cela. Il y a souvent eu grand tumulte ici, dans ton enclos, parents et amis se sont souvent battus, tout était objet de querelle et la vie était meilleure quand j'étais avec Sigurðr, nous tuions des rois et nous appropriions leurs biens, faisant trêve à ceux qui le voulaient, des chefs se soumettaient à nous et nous laissions puissant celui qui le voulait. Puis nous l'avons perdu, et ce fut peu de chose que de porter le nom de veuve, mais ce qui m'affligea le plus fut de venir chez toi, moi qui avais épousé le meilleur des rois, mais toi, tu n'es jamais sorti de la bataille que tu n'aies eu la moindre part. »

Le roi Atli répondit : « Ce n'est pas vrai, et de telles représentations n'amélioreront le lot ni de l'un ni de l'autre car nous voici réduits à rien. Agis maintenant honorablement pour moi et fais ensevelir mon cadavre glorieusement. »

Elle dit : « Oui, je te ferai enterrer honorablement, je te ferai faire une tombe décente, t'ensevelirai dans de beaux linges et veillerai à tous tes besoins. »

Après cela, il mourut. Elle fit comme elle l'avait promis. Puis elle fit bouter le feu à la halle. Et quand la garde se

réveilla vers la fin de la nuit, les hommes ne voulurent pas subir le feu, ils s'entretuèrent et reçurent ainsi la mort. S'acheva là la vie du roi Atli et de toute sa maison. Guðrún ne voulut pas vivre après cet acte, mais son dernier jour n'était pas encore venu.

Les Völsungar et les Gjúkungar ont été, à ce que l'on dit, les plus intrépides et les plus puissants, c'est ce qu'il est dit dans tous les anciens poèmes. Et maintenant, une fois passés ces événements, s'apaisa de la sorte cette guerre.

39. Le roi Jónakr épouse Guðrún

Guðrún avait eu de Sigurðr une fille qui s'appelait Svanhildr. C'était la plus belle des femmes et elle avait le regard perçant comme son père, de sorte que bien peu osaient la regarder sous les sourcils. Par la beauté, elle tranchait autant sur les autres femmes que le soleil sur les autres corps célestes.

Guðrún alla un jour à la mer, prit dans ses bras une pierre, s'avança dans les flots, voulant se mettre à mort. Alors, de grosses vagues l'emportèrent par la mer et elle fut transportée par leur aide pour arriver finalement à la forteresse du roi Jónakr. C'était un puissant roi et il avait quantité d'hommes. Il épousa Guðrún. Leurs enfants furent Hamðir, Sörli et Erpr. Svanhildr fut élevée là.

40. De Jörmunrekr et Svanhildr

Il y a un roi qui s'appelait Jörmunrekr. C'était un puissant roi en ce temps-là. Son fils s'appelait Randvér.

Le roi héla son fils et lui dit : « Je vais t'envoyer porter un message au roi Jónakr, avec mon conseiller qui s'appelle Bikki. Est élevée là Svanhildr, fille de Sigurðr meurtrier de Fáfnir, la plus belle fille qui soit sur terre, que je sache. C'est elle que je voudrais épouser avant tout, tu la demanderas en mariage pour moi. »

Il dit : « Je suis tenu, Sire, de transmettre votre message », fit préparer honorablement leur expédition. Ils allèrent jusqu'à ce qu'ils arrivent chez le roi Jónakr, virent Svanhildr, apprécièrent beaucoup sa beauté.

Randvér demanda à parler au roi et dit : « Le roi Jör-

munrekr veut vous offrir sa parenté par alliance. Il a entendu parler de Svanhildr et veut se la choisir pour femme, il n'est pas sûr qu'elle soit donnée à un homme plus puissant que lui. »

Le roi dit que c'était un parti estimable et très renommé.

Guðrún dit : « Instable de s'en remettre au destin, il peut faillir. »

Et sur les instances du roi, étant donné tout ce qui en dépendait, la chose fut résolue et Svanhildr se rendit au bateau avec une honorable escorte et siégea à l'avant près du fils du roi.

Alors, Bikki dit à Randvér : « Il siérait que ce fût vous qui possédiez une si belle femme, mais pas un vieil homme. »

Cela fut bien du goût de Randvér qui parla fort suavement à Svanhildr, et elle à lui ; ils accostèrent et allèrent trouver le roi.

Bikki dit : « Il sied, Sire, de savoir ce qui se passe, tout difficile que ce soit de le proclamer : il s'agit du fait que, par artifice, ton fils s'est pleinement épris de Svanhildr, et elle est sa concubine, ne laisse pas un telle chose impunie. »

Il lui avait déjà donné maint mauvais conseil, mais celui-là fut décisif. Le roi écouta ses insinuations perfides. Il ne sut tempérer son courroux et dit qu'il fallait se saisir de Randvér et l'attacher à la potence. Lorsque l'on mena Randvér au gibet, il prit un faucon, le dépouilla de toutes ses plumes et dit de le montrer à son père.

Quand le roi le vit, il dit : « On voit par là qu'il pense que je suis dépourvu d'honneur comme le faucon de ses plumes »... et il ordonna de l'enlever de la potence. Mais Bikki s'en était occupé dans l'intervalle, et il était mort.

Bikki dit encore : « Contre personne, tu n'as plus de griefs à venger que contre Svanhildr. Fais-la mourir dans la honte. »

Le roi répondit : « C'est ce que nous ferons. »

Puis elle fut ligotée à la porte de la forteresse et des chevaux furent lâchés pour la fouler aux pieds. Mais dès qu'elle ouvrait les yeux, les chevaux n'osaient pas la fouler aux pieds. Ce que voyant, Bikki dit qu'il fallait lui tirer un sac sur la tête, et c'est ce qui fut fait ; ensuite, elle perdit la vie.

41. Guðrún excite ses fils

Guðrún apprit alors la mort de Svanhildr et dit à ses fils : « Pourquoi restez-vous là si tranquilles, à tenir des propos joyeux, alors que Jörmunrekr a fait tuer votre sœur et l'a fait fouler aux pieds des chevaux, par déshonneur ? Vous n'avez pas un caractère semblable à Gunnarr ou Högni. Eux, ils auraient vengé leur parent. »

Hamðir répondit : « Tu ne louas guère Gunnarr et Högni quand ils tuèrent Sigurðr et que tu fus rougie de son sang, et tes frères furent mal vengés quand tu tuas tes fils ; il ne nous siérait pas aussi mal de tuer ensemble le roi Jörmunrekr. Mais nous ne supporterons pas des sarcasmes tant on nous excite durement. »

Guðrún alla en riant leur donner à boire dans de grands vaisseaux. Après cela, elle choisit pour eux de grandes broignes et bonnes, et tous les autres armements.

Alors Hamðir dit : « Nous nous quitterons ici pour la dernière fois, tu auras des nouvelles de nous et célébreras nos funérailles, à nous et à Svanhildr. »

Puis ils s'en allèrent. Mais Guðrún alla à son pavillon, enflée de chagrin, et dit : « A trois hommes, je fus mariée, d'abord à Sigurðr meurtrier de Fáfnir, et il fut trahi, et ce me fut le plus grand deuil. Ensuite, je fus donnée au roi Atli mais mon cœur fut si cruel pour lui que dans mon chagrin, j'ai tué nos fils. Ensuite, j'allai par la mer, et ses vagues me portèrent à terre et je fus donnée à ce roi. Puis je mariai Svanhildr loin de ce pays, avec grande richesse, et, après Sigurðr, ce m'est le plus amer de mes chagrins c'est qu'elle ait été foulée aux pieds des chevaux. Mais ce qui me fut le plus cruel, c'est que Gunnarr ait été mis dans la fosse aux serpents, et le plus dur, quand on trancha le cœur de Högni, et il vaudrait mieux que Sigurðr vînt à ma rencontre et que je m'en aille avec lui. Il ne me reste plus fils ni fille pour me consoler. Rappelle-toi, Sigurðr, ce que nous dîmes quand nous montâmes dans un même lit : que tu viendrais me rendre visite et m'attendrais dans la mort. »

Et là se terminent ses lamentations.

42. Meurtre d'Erpr et mort de Sörli et de Hamðir

Il faut dire maintenant des fils de Guðrún qu'elle avait préparé leurs armures de telle sorte que le fer ne mordait pas dessus : elle leur demanda de ne pas se laisser blesser par des pierres ou autres choses lourdes, disant que s'ils ne le faisaient pas, cela leur ferait tort.

Quand ils se furent mis en route, ils rencontrèrent leur frère, Erpr, et lui demandèrent quelle aide il leur apporterait.

Il répond : « Je vous aiderai comme la main aide le bras, ou le pied la jambe. »

Ils trouvèrent ces propos fallacieux et le tuèrent. Puis ils poursuivirent leur route, mais quelque temps après, Hamðir trébucha, se rattrapa sur une main et dit : « Erpr doit avoir dit vrai : je serais tombé si je ne m'étais rattrapé sur la main. »

Peu après, c'est Sörli qui trébuche ; il jette la jambe en avant, parvient à rester debout et dit : « Je serais tombé si je ne m'étais rattrapé sur les deux pieds. »

Ils dirent alors qu'ils avaient méfait envers Erpr, leur frère. Ils allèrent jusqu'à ce qu'ils arrivent chez le roi Jörmunrekr, se présentèrent à lui et l'attaquèrent séance tenante. Hamðir lui trancha les deux bras et Sörli, les deux pieds.

Alors Hamðir dit : « La tête eût été tranchée si Erpr, notre frère, avait été vivant, lui que nous tuâmes sur le chemin, et nous en sommes aperçus trop tard. » Comme il est dit :

Tranchée eût été la tête,
Erpr eût-il vécu,
Notre frère le vaillant
Que tuâmes en route.

Ils méprisèrent la recommandation de leur mère, en ce qu'ils se battirent avec des pierres. Voilà qu'on les attaque, mais ils se défendirent bien et vaillamment, faisant tort à maint homme : le fer ne mordait pas sur eux.

Alors survint un homme de haute taille, fort âgé et borgne, qui dit : « Vous n'êtes pas avisés, qui ne savez pas donner la mort à ces hommes. »

Le roi répond : « Donne-nous un conseil pour y parvenir, si tu le sais. »

Il dit : « Faites-les périr à coups de pierres. »

C'est ce qui fut fait, de toutes parts, les pierres volèrent sur eux et cela fut la fin de leurs jours.

ÉLÉMENTS DE BIBLIOGRAPHIE

1. *Les textes :*

- *en version originale :*

— *Edda. Die Lieder des Codex Regius*, I, Text, 4te Auflage von Hans Kuhn, Heidelberg, 1962.
— *Eddadigte* III, Heltedigte, Første Del. udg. af Jón Helgason. København-Oslo-Stockholm, 2de oplag, 1961.
— *The Poetic Edda*, vol. I, éd. U. Dronke, Oxford, 1969.
— *Völsunga saga ok Ragnars saga Lodbrókar*, utg. M. Olsen, København, STUGNL, 1906-1908.
— *Die dänischen Nibelungenballaden* von Otto Holzapfel, Göppingen, 1974.
— *Der Nibelunge Nôt* herausg. v. Karl Bartsch, Leipzig, 1870.

- *en traduction française :*

— l'*Edda poétique* et textes apparentés sont intégralement traduits dans R. BOYER et E. LOT-FALCK : *Les Religions de l'Europe du Nord*, Paris, Fayard-Denoël, 1974.
— *Les poèmes héroïques de l'Edda et la Saga des Völsungs*, Paris, 1929.
— *La Chanson des Nibelungen*, tr. M. Colleville et E. Tonnelat, Paris, Aubier, 1944.

2. *Quelques études :*

- ANDERSSON T.M. : *The Legend of Brynhild. Islandica*, 43, *Ithaca*, Cornell University Press.
- BOYER R. : *La vie religieuse en Islande (1116-1264), d'après la Sturlunga saga et les Sagas des Évêques*, Paris, Fondation Singer-Polignac, 1979.
  ID. : *Le Livre de la Colonisation de l'Islande*, Paris, Mouton, 1973.

ID. : *Les sagas islandaises*, 2e éd., Paris, Payot, 1986.
ID. : *Yggdrasill. La religion des anciens Scandinaves*, Paris, Payot, 1981.
ID. : *Vikings de Jómsborg. Jómsvíkinga saga*, Bayeux, Heimdal, 1982.
ID. : *Snorri Sturluson : La Saga de Saint Óláfr*, Paris, Payot, 1983.
ID. : *Le Monde du Double. La magie chez les anciens Scandinaves*, Paris, Berg International, 1986.
ID. : *Le mythe viking dans les lettres françaises*, Paris, Éd. du Porte-Glaive, 1986.
ID. : *Sagas islandaises*, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, Paris, 1987.
ID. : *Le Christ des Barbares*, Paris, Éd. du Cerf, 1987.
ID. : *La Saga de Hervör et du roi Heiðrekr*, Paris, Berg International, 1988.

- DUMÉZIL Georges : *Mythe et épopée*, I-III, Paris, N.R.F., 1978.
- GOUCHET Olivier : *Hagen von Tronje. Étude du personnage*, Göppingen, 1981.
- FALK W. : *Das Nibelungenlied in seiner Epoche*, 1974.
- HEUSLER Andreas : « Die Lieder der Lücke im Codex Regius der Edda », dans *Germanistische Abhandlungen Hermann Paul dargebracht*, Strasbourg, Trübner, 1902.

ID. : *Lied und Epos in germanischer Sagendichtung*, Dortmund, 1905, rééd., Darmstadt, 1956.
ID. : *Nibelungensage und Nibelungenlied : Die Stoffgeschichte des deutschen Heldenepos*, Dortmund, 1920.

- HÖFFLER Otto : *Siegfried, Arminius und der Nibelungenhort*, Wien, 1978.
- HOLTSMARK Anne : « Heroic Poetry and Legendary Sagas », dans *BONIS*, 1966.
- MUSSET Lucien : *Les peuples scandinaves au Moyen Age*, Paris, P.U.F., 1951.
- TONNELAT E. : *La Chanson des Nibelungen*, Strasbourg, 1927.
- TURVILLE-PETRE G. : *Nine Norse Studies*, London, 1972.
- VON SEE Klaus : *Germanische Heldensage : Stoffe, Probleme, Methoden : Eine Einführung*, Frankfurt/Main, 1971.
- SVEINSSON Einar Ól : *Íslenzkar Bókmenntir í fornöld* I, Reykjavík, 1962.
- DE VRIES Jan : *Heldenlied en heldensage*, Utrecht, 1959.
- WIESELGREN P. : *Quellenstudien zur Völsungasaga*, Dorpat, 1935.
- ZINK Georges : *Le cycle de Dietrich*, Paris, Aubier, 1953.

INDEX

I

Index des noms propres contenus dans l'essai :
« Sigurðr ou la parole donnée. »

(NB : ne figurent pas ici, sauf exceptions, les noms propres des principaux personnages de la Saga)

TABLE DES MATIÈRES

SIGURÐR OU LA PAROLE DONNÉE

Deuxième Partie

LES STRUCTURES

LA SAGA DES VÖLSUNGAR

(Völsunga saga)

Achevé d'imprimer en juillet 2007 sur les presses numériques de l'Imprimerie Maury SAS
Z.I. des Ondes – 12100 Millau – N° d'imprimeur : F07/41090 A
Dépôt légal : octobre 1989 – N° d'éditeur : 8815

PATRIMOINES

scandinavie

Régis Boyer
La saga de Sigurdr.

anglicanisme

Nicolas Lossky
Lancelot Andrewes. Le prédicateur (1555-1626).
Aux sources de la théologie mystique de l'Église d'Angleterre.

bouddhisme

Môhan Wijayaratna
Le Moine bouddhiste selon les textes du Theravâda.
Préface d'André Bareau.

Môhan Wijayaratna
Sermons du Bouddha. Traduction intégrale de 25 sermons du Canon bouddhique.
Préface de Michel Hulin.

Jacques Martin
Introduction au bouddhisme.

christianisme

René Roques
L'Univers dionysien. Structure hiérarchique du monde selon le Pseudo-Denys.

J.-P. Laurant
Symbolisme et Écriture.

M.-P. del Rosario Adriazola
La connaissance spirituelle chez Marie de l'Incarnation.

confucianisme

Tseng Tseu
La Grande Étude, avec le commentaire traditionnel de Tchou-Hi.
Traduit par Martine Hasse.

Xun Zi (Siun Tseu)
Introduit et traduit par Ivan P. Kamenarovic.
Préface de Jean-François Di Meglio.

gnosticisme

Simone Pétrement
Le Dieu séparé. Les origines du gnosticisme.
Ouvrage couronné par l'Académie française.

islam

Olivier Carré
Mystique et Politique. Lecture révolutionnaire du Coran par Sayyid Qutb, Frère musulman radical.

Majid Fahhry
Histoire de la philosophie islamique. Traduit par Hikmat Nahra.

Daniel Gimaret
Les noms divins en Islam. Exégèse lexicographique et théologique.